Joypad

PS2 · PS3 · PSP · Xbox · Xbox 360 · GameCube · GBA · Nintendo DS · Wii

Joypad

N° 171 février 2007

S CONSOLES



GHOST RECON 2
ADVANCED WARFIGHTER

EN PLEIN DANS LE MILLE POUR CE VOLET ENCORE PLUS COMPLET

DOSSIERS

BioWare, l'autre usine à RPG
Blacksite, le FPS next gen
Et la tendresse bordel ?

TESTS

Okami (PS2), Lost Planet (360)
Monkey Ball (Wii), Starfox (DS)
Medal of Honor (PSP)...

STRANGLEHOLD

Le jeu d'action selon John Woo

CAHIER IMPORT

Blue Dragon, brillant RPG old school sur console next gen

Ryû ga Gotoku, l'année des dragons
Seiken Densetsu 4, place au désarroi...
Tales of the World, encore un...
Et l'actu des sorties en direct du Japon





JOYPAD N°171 • France métropolitaine 6,50 € • DOM 7 € • BEL 7,50 € • CH 13 FS • AND 6,50 € • CDN $ 10 • LUX 7,50 € • MAR 80 DH • PORT cont 7,50 € • TOM S.900 F CFP

CETTE GUERRE, C'EST LA VÔTRE...



UNE JOUABILITÉ SANS PRÉCÉDENT



ACTION AÉRIENNE, MARITIME ET SOUS-MARINE



MULTIJOUEUR EN LIGNE

12+ www.pegi.info

PC DVD ROM

XBOX 360 XBOX LIVE

POWERED BY gamespy

eidos

BATTLESTATIONS ★ MIDWAY ★

14 000 PIEDS AU DESSUS DU PACIFIQUE ET 400 PIEDS AU DESSOUS...

FEVRIER 2007

WWW.BATTLESTATIONS.NET

Joypad n°171 du 25 janvier 2007
Édité par Future France SAS au capital de 1 218 475 €
RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109 rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente directrice générale : Saghi Zaïmi
Directrice générale finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holding Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur des ressources humaines : Richard Karacian (jobs@futurenet.fr)
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur du magazine : Vincent Alexandre
Prix au numéro : 6,50 €
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24 quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 €
Étranger : nous consulter au 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur éditorial : Cyrille Tessier
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubriques : Jérôme Capon et Kim-Long Tran (Keem)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Rédacteur graphiste : Éric Sallé
Directeur artistique groupe : Nicolas Cany
Directeurs artistiques délégués : Vincent Meyrier et Olivier Brault

Ont collaboré à ce numéro
Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Denis Brusseaux, Marie Descubes (secrétaire de rédaction), Cédric Devoyon (Zaza), Kim Doan (Nezumi), Éric Ferrand (illustration), Richard Homsy, Thomas Huguet (Ed), Christophe Jouhaud, Raphaël Lucas, Florence Magnier (maquette) et Gianni Molinaro (Plume).

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial et publicité : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
Directeur commercial publicité jeu : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
Directrice de la publicité : Sidonie Collet (sidonie.collet@futurenet.fr)
Chef de publicité : Alban Chassagne (alban.chassagne@futurenet.fr)
Responsable trafic : Maguy Édouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistant trafic : Pascal Desort (pascal.desort@futurenet.fr)
Directeur de la publicité hors captif : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

FABRICATION
Directrice de fabrication : Jacqueline Galante
Chargée de fabrication : Sophie Danet (sophie.danet@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directrice de la diffusion : Florence Lourier
Responsable abonnement : Valérie Bardon
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Québécor World SA, siège social : Saint-Thibault-des-Vignes
Imprimé en France – Printed in France
Commission paritaire : 0310K83972
ISSN : 1163-586X

Future France fait partie de Future plc.
Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achat avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.

Future plc est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (symbo : FUTR).

Non-executive chairman : Roger Parry
Chief executive : Stevie Spring
Group finance director : John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.futureplc.com

Atlanta Bath London New York Paris San Diego San Francisco





ÉDITORIAL



L'avenir ?

Difficile à aborder comme sujet. Pourtant, il faut reconnaître que même les dév' peinent pour en parler. Après trois années et demie ici, je dois avouer que les cas sont rares. Jouer à un jeu avec émotion, y aller pour de bon, finir avec regrets... C'est une expérience si inédite qu'il fallait un dossier. On se dit que c'est souvent trop bref, à bien y penser, lorsque l'on en vient à vibrer dans un jeu vidéo, mais ces bonnes choses ne sont pas faites pour durer. Aussi nous avons tenté de comprendre pourquoi avec de si merveilleux souvenirs, comme au ciné, on ne fait pas de l'émotion son fonds de commerce, il y a de quoi verser une belle grosse larme en fait. Trois développeurs ont répondu à nos questions. Le temps de quelques lignes pour vraiment dire que l'avenir réside dans l'émotion, et que lui clamer au revoir, c'est d'une grande peine. Allez, salut ! Enjoy, bonne lecture et tout.

#Teckos

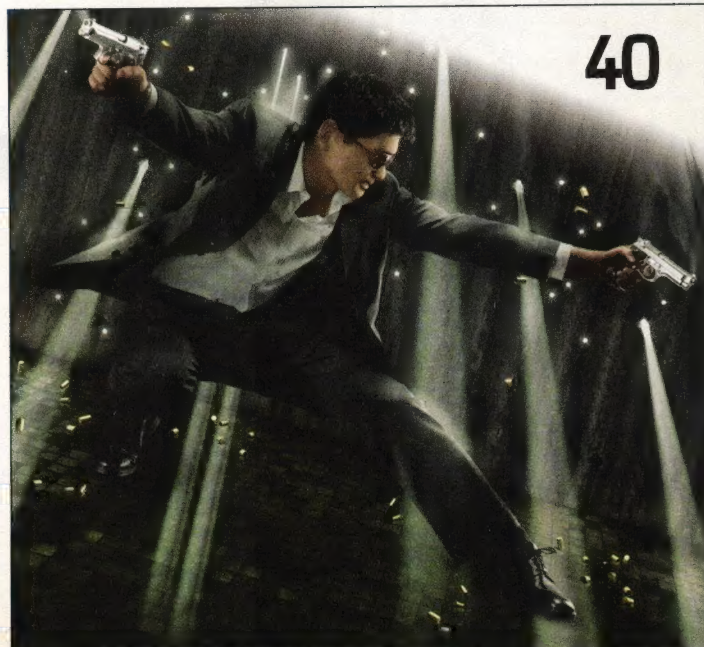
C'EST SOUVENT TROP BREF, LORSQUE L'ON EN VIENT À VIBRER DANS UN JEU VIDÉO

SOMMAIRE

JOYPAD N° 171 FÉVRIER 2007







8


68


73

CAHIER IMPORT P.87

ET AUSSI…


90


92


46



Prenez plaisir à lire ce supplément entièrement composé de dossiers signés *Edge*, LA référence de la presse anglaise !



VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81111** ou **0899 706 222**
+ VIDÉOS: **VMOTO VTUNING VCRASHS VOFFICE VMANGAS VALBATOR... au 81111** *(vmoto au 81111)*
+800 VIDÉOS: VIDEOS au 81111





PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au **81122**
(153014MELISSA au 81122)
(152930SAMUEL EMILIE au 81122)
+400 PERSOS: PERSOS au 81122



SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81122** *(soupe aux choux au 81122)*
+ SONNERIES: **RAP RNB POP ROCK METAL HARD VARIETE DANCE ELECTRO ZOUK REGGAE RAI WORLD CINE TV PUB JAZZ CLASSIQUE HYMNE... au 81122** *(rap au 81122)*
+6500 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB	
12 septembre 2001 NEW	152 623
Assassin de la police	152 624
Au bout des rêves	152 625
Boulbi	152 626
Break it off	152 627
Buttons	152 628
C'est pas ma faute	152 629
Candy shop	152 630
Come to me	152 631
Confessions nocturnes	152 632
Et c'est parti	152 633
Façon Sex	152 634
Femme de couleur	152 635
Femme like U	152 636
Fous ta cagoule	152 637
Garde la pêche	152 638
Hey girl	152 639
Hip hop is dead NEW	153 019
I wanna love you	152 640
Irreplaceable	152 641
Jeune demoiselle	152 642
La boulette (génération nan nan)	152 643
La cité des anges	152 644
La mère des enfants perdus	152 645
La vie de rêve NEW	152 646
Let's ride NEW	153 020
Lille ma medina NEW	152 647
Long way 2 go	152 648
Mal de guerre	152 649
Marly Gomont	152 650
Me & U	152 651

RAP, RNB (suite)	
Moi j'ai pas	152 652
My love	152 653
Noir et blanc NEW	153 021
Par amour	152 654
Paris Cuba	152 655
Pitbull	152 656
Pose ton gun 2	152 657
Promiscuous girl	152 658
Ségolène et Nicolas (Khalifa)	152 660
Sexy love	152 661
SexyBack	152 662
Smack that	152 663
Sobri 2	152 664
Still D.R.E.	152 665
That's that	152 666
Victoire	152 667

POP, ROCK	
Crazy	152 669
Heaven-Where true love goes NEW	152 670
Hotel California	152 671
Hurt	152 672
Slipping away (Crier la vie)	152 675
Starlight	152 676
Those dancing days are gone NEW	153 022
U + Ur hand NEW	152 677
Unfaithful	152 678

MÉTAL, HARD ROCK	
Back in black	152 679
Hard rock alleluia (Finlande Eurovision)	152 680
Hell bells	152 681
Highway to hell	152 682

MÉTAL, HARD ROCK (suite)	
Thunderstruck	152 683

VARIÉTÉS	
1980	152 684
Aimer jusqu'à l'impossible	152 685
Allumer le feu	152 686
Amies ennemies	152 687
Antisocial	152 688
Aux arbres citoyens	152 689
Caravane	152 690
Désenchantée	152 691
Donne-moi une vie	152 692
Et vice Versailles	152 693
Face à la mer	152 694
J'ai demandé à la lune	152 695
J'traine des pieds	152 696
Je te promets	152 697
Je viens du Sud	152 698
L'aigle noir	152 699
L'aventurier	152 700
L'envie NEW	152 701
La femme chocolat	152 702
La loi du silence	152 703
Là où je t'emmènerai	152 704
Le Roi Soleil-Ca marche	152 705
Le Roi Soleil-Mon essentiel	152 706
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore	152 707
Le sourire	152 708
Les bobos	152 709
Les lacs du Connemara	152 710
Louxor, j'adore	152 711
Marie	152 712
Mistral gagnant	152 713
Mon ange	152 714
Mon coeur, mon amour	152 715
Petite soeur	152 717
Rentrez aux USA NEW	153 025
Roc	152 718
Vivo per lei	152 721

DANCE, ELECTRO	
Crazy Frog in the house NEW	152 722

DANCE, ELECTRO (suite)	
Dolly song NEW	153 023
Don't go	152 723
Everytime we touch	152 724
Gabriel	152 725
Le coucou du Titou NEW	152 726
Le flic de Beverly Hills-Axel F	152 727
Le papa pingouin	152 728
Living on video	152 729
Love to love you baby	152 730
Moving on stereo	152 731
Put your hands up for Detroit	152 733
Rock this party	152 734

ZOUK, REGGAE	
Aime-moi plus fort	152 735
C cho ça brule	152 736
Coup de boule	152 737
Dsol pour hier soir	152 738
Elles demandent	152 739

ZOUK, REGGAE (suite)	
Emmène-moi avec toi	152 740
L'hymne de nos campagnes	152 741
No woman no cry	152 742
Nos pobreza ke nos rikeza NEW	153 026
Zidane y va marquer	152 743

ITALIE, LATINO	
La Camisa Negra	152 744
Obsession	152 745
Porque te vas	152 746
Sara perche ti amo	152 747
Ti amo	152 748

RAÏ, ORIENTAL	
Abdel Kader	152 749
El Salam Alaikoum	152 750
Josephine	152 751
Mon pays	152 716
Partir loin	152 752
Tellement je t'aime	152 753

RAÏ, ORIENTAL (suite)	
Ya rayah	152 754

CINÉ, TV	
1492, Christophe Colomb	152 755
24h-Sonnerie CTU	152 757
Agence tous risques	152 758
Aladdin-Ce rêve bleu	152 759
Amélie Poulain	152 760
Amicalement vôtre	152 761
Baila Morena	152 762
Benny Hill	152 763
Bob l'éponge	152 764
Bodyguard-I will always love you	152 765
Borat-Thème NEW	153 024
Camping-La marche des tongs	152 766
Charmed	152 767
Desperate Housewives	152 768
Dirty Dancing-Time of my life	152 769
Dragon Ball GT	152 770
Dragon Ball Z	152 771
Dragon Ball Z-Chala head chala	152 772
Dragon Ball Z-We got power	152 773
Friends-Thème	152 774
Full metal alchemist	152 775
Ghost-Unchained melody	152 776
Grey's anatomy	152 777
High school musical	152 778
I don't want to be	152 779
Il était une fois dans l'ouest	152 780
James Bond-Casino Royale	152 781
James Bond-Thème	152 782
Jeux interdits	152 783
L'exorciste-Tubular Bells	152 785
La 7ème compagnie	152 786
La Boum	152 787
La famille Adams	152 788
La fièvre du samedi soir-Saturday night fever	152 789
La panthère rose	152 790
La soupe aux choux	152 791
La soupe aux choux (La Denrée remix)	152 792
Le bon, la brute et le truand	152 793

CINÉ, TV (suite)	
Le dernier des Mohicans	152 794
Le gendarme de St Tropez-Thème	152 795
Le Parrain	152 796
Le Roi Lion-Hakuna Matata	152 797
Le seigneur des anneaux-Thème	152 798
Les aventures de Rabbi Jacob	152 799
Les bronzés font du ski	152 800
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je?	152 801
Les Experts	152 802
Les Experts (CSI)	152 803
Les Experts, Miami	152 804
Les frères Scott	152 805

TOP!
TOP au 81122 : top permanent!

Fous ta cagoule	152 807
Marly Gomont	152 808
Smack that	152 809
Confessions nocturnes	152 810
Everytime we touch	152 811
Le Roi Soleil-Ca marche	152 812
Mon pays	152 813
Façon Sex	152 814
Scarface-La résurrection	152 815
Porque te vas	152 816
Prison Break VF	152 817
NCIS	152 818
24h-Sonnerie CTU	152 819

Les frères Scott-The first cut is the deepest	152 806
Les mystérieuses cités d'or	152 820
Les Simpsons	152 821
Les têtes brûlées	152 822
Les tontons flingueurs	152 823
Mac Gyver	152 824
Magnum	152 825
Midnight Express	152 826

CINÉ, TV (suite)	
Mission Impossible 1-Thème film	152 827
Mission Impossible-Thème série TV	152 828
Mon nom est personne	152 829
Naruto	152 830
Naruto-Go	152 831
NCIS	152 832
Pirates des Caraïbes	152 833
Plus belle la vie	152 834
Pretty woman	152 835
Prison Break VF	152 836
Prison Break VO	152 837
Pulp Fiction-Misirlou	152 838
Requiem for a dream	152 839
Rocky III-Eye of the tiger	152 840
Scarface-La résurrection	152 841
Sex and the City	152 842
Titanic-My heart will go on	152 845
Top Gun-Take my breath away	152 847

PUBS TV	
Alice 2005-Black horse and the cherry tree	152 848
Citroën C4 2006-Walking away	152 849
Dim	152 850
Nutella-Glorious	152 851
Royal Canin-Le Professionnel	152 852
Toutouyoutou	152 853

BRUITAGES, FÊTES	
Bali Balo	152 854
J'ai la... qui colle	152 855
La digue du...	152 856
La petite huguette	152 857
Petit papa noël	152 858
Pin Pom (Pompier)	152 859
Signal aéroport	152 860
Sirène de police américaine	152 861
Sonnerie vieux téléphone	152 862
Viens boire un petit coup à la maison	152 863

HYMNES, RÉGIONS	
Hymne Corse	152 864
Hymne France-La Marseillaise	153 072
Hymne Italie	153 073



LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+LOGOS: **AMOUR NEONS MONSTRES TUNING MANGAS PAYS REGIONS CHATONS CHIOTS NANAS... au 81122** *(neons au 81122)*
+6000 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122







BRUITAGES

TÉLÉCHARGER: Référence au **81122** ou **0899 706 222**
+300 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122

Aboiement chien	152 865
Accident de voiture	152 866
Battements de coeur	152 867
Bébé mix	152 868
Bébé qui rigole	152 869
Blizzard NEW	153 057
Boite à meeeeuh	153 442
Bruits érotiques	152 870
Cigales	152 871
Coucou déglingué NEW	153 058
Course de voitures	153 443
Cris de cochon NEW	153 059
Eboulement NEW	153 068
Fou rire	152 876
Locomotive à vapeur NEW	153 060
Loup hurlant	153 444
Miaulement chat	152 879
Moteur de moto	152 880
Moto au démarrage	152 882
Moustique F1	152 883
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette"	153 061
Pets	152 884
Rire démoniaque	153 445
Rires de bébé	152 885
Scierie NEW	153 069
Sirène d'alerte	153 446
Sirène de police	152 886
Talkie Walkie US NEW	153 070
Ultrasons extraterrestres	153 447
Vache qui meugle	152 888
Vieux téléphone	152 889
Youyous arabes	152 890
Zbouing, zbouing! NEW	153 063
"Allo! Ici la gendarmerie!"	152 895
"Attention, c'est maman!"	153 064
"C'est l'heure de se lever!"+réveil	152 896
"C'est qui qui sonne? Oh, c'est moi..."	152 897
"Décroche, allez, décroche!"	152 898
"Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..."	152 899
"Dicroche mon fils, c'i ta mère"	152 900
"Je réponds pas aux cons..."	152 904
"Mais décroche!!" (Hystérique)	152 905
"Ouvrez, police!"	153 065
"Toi, ouais toi là... Décroche!"	153 066
"Un appel pour vous... Chef! Oui! Chef!"	152 906
"Vous avez un message!" (femme)	152 907
"Vous avez un nouvel appel, décrochez!" (femme)	153 067
"Wesh ma couille! Bien ou bien?"	15290[illegible]

152 983 · 152 559 · 152 560 · 152 984 · 152 985 · 152 986 · 153 071

152 463 · 152 577 · 152 584 · 151 505 · 152 558 · 152 987 · 152 988

151 689 · 152 989 · 151 518 · 152 549 · 150 756 · 152 589 · 151 503

152 562 · 151 528 · 152 563 · 151 691 · 151 683 · 152 518 · 153 008

152 991 Smile Lines · 152 992 Navy Challenge · 151 100 Lemmings Return · 152 567 Block Breaker DX · 152 572 Ball Rush 2 · 152 574 2006 Real Football · 152 993 Meteos

JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER PAR SMS: Référence au **81111**
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au **81111**
(par exemple: spyro au 81111)
+ JEUX: **REFLEXION COURSE AUTO MOTO KART SIM BILLARD FLIPPER CASINO BOWLING ACTION STRATEGIE PLATEFORME GOLF TENNIS SKATE CARTES POKER TIR SUDOKU** ... au **81111** *(par exemple: reflexion au 81111)*

+800 JEUX: JEUX au 81111



persomobiles

Recherche libre vidéo, jeu... **81111**
Envoyez un titre (spyro) ou un genre (3d) au 81111

81111* 0899 706 222
Gallery: PERSO au 31313* www.Persomobiles.fr

COMMENT TÉLÉCHARGER?
SMS› Envoyez par sms la référence au 81111
Exemple: 151503 au 81111 pour LOST.
TÉL› Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider





GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

GRAW A LA PATATE

RESTER COHÉRENT ET OFFRIR ASSEZ DE NOUVEAUTÉS POUR MAINTENIR UN SURPOIDS QUALITATIF MALGRÉ UN CONTEXTE INCHANGÉ ? LE DÉFI ÉTAIT ÉNORME POUR LES CRÉATEURS DE *GRAW*. LE RÉSULTAT ? DU LOURD, FORCÉMENT.

GENRE : ACTION
MACHINES : PS3 ET XBOX 360
ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : UBISOFT (FRANCE)
SORTIE : MARS 2007

Quand elle pose un regard furtif sur sa jeune existence, la Xbox 360 verse souvent une larme, fière de son parcours ascensionnel. Il faut dire que turbulente comme elle est, elle a mis un moment avant de se laisser manipuler par nos amis les programmeurs. Mille mercis à Rare, Sega et les autres donc, pour s'être cassé les dents sur un hardware encore obscur quelques mois avant sa sortie. Mais, surtout, merci à Ubisoft et son *Ghost Recon Advanced Warfighter* pour avoir effectué la première percée technologique majeure en mars dernier, à un moment où l'on commençait presque à douter du potentiel de la bête. Très impressionnant à l'époque – on se souvient encore de cette explosion magistrale, ambassadrice du renouveau hollywoodien de la série –, *GRAW* a fait vendre un grand nombre de consoles et s'est rapidement imposé comme l'une des meilleures ventes de la machine. Relativement bien conservé, le jeu a très bien vieilli, visuellement parlant du moins. Côté gameplay et I.A., le bilan est plus lourd, les pertes sont sévères. Il faut dire que les textures de *Gears* sont passées par là et que les coéquipiers de *Rainbow Six Vegas* se montrent, sinon intelligents, plutôt obéissants au cœur du conflit. Tout l'inverse

Comme son prédécesseur, *GRAW 2* aura ses grands moments de solitude, où il faudra dézinguer du terroriste au fusil à écran LCD. Miam.



de ces trois brèles kaki qui ne rataient pas une occasion d'aller éprouver leur équipement à cent bâtons sous la mitraille ennemie, de préférence juste après qu'on leur a indiqué une planque choisie avec amour et tendresse. Bref, quand on y rejoue aujourd'hui, *Advanced Warfighter* étonne d'abord, énerve ensuite. Dur, dur de s'y remettre quand ses successeurs ont adouci et perfectionné la sauce, c'est compréhensible. Et motivant, pour Ubisoft Montreuil. Le studio français, forcément désireux de se mesurer aux nouvelles références, s'est donc rapidement (dès la sortie du premier, en fait) mis au boulot pour que *GRAW 2* soit digne de son prédécesseur.

LE CHOIX DANS LA DATE

Sortir deux jeux de la même série à un an d'intervalle, voilà qui semble bien risqué à l'heure où les joueurs commencent vraiment à se lasser des combinaisons moulantes, des moustachus italiens ou d'une énième plongée dans le monde de l'underground automobile. C'est un fait, la répétition lasse. Heureusement, il en faut plus pour démonter un studio tellement habitué à la réussite (et souvent à raison, il faut l'avouer) qu'il raccourcit de plus en plus l'espace entre ses jeux. Surtout qu'ici, en plus d'être rapprochés dans le temps, *GRAW 1* et *2* se passent à peu près dans le même patelin et partagent le même déroulement ! De la monotone cité de Mexico, on passe en effet aux rues défoncées de Juarez, à la ville américaine d'El Paso et à divers environnements frontaliers, qu'ils soient désertiques ou vallonnés. Le scénario voit, quant à lui, des terroristes mexicains (certainement appuyés par une force plus... extérieure)

Les ajouts transforment GRAW 2 en une sorte de « veinticuatro » militaire, survolté et diablement classe

L'esprit d'équipe

S'ils font à eux seuls office de machine de guerre aussi efficace que furtive, les Ghosts n'existent que très difficilement sans l'équipement semi futuriste qui les accompagne. De cet uniforme pixellisé et complètement passe-partout aux innombrables pétoires (le RX4, fusil à la mode aux États-Unis en tête) dont ils disposent, tout est conçu pour leur faciliter la tâche, les rendre invisibles et létaux. Comme dans le premier *GRAW*, le drone UAV repère et marque tous les ennemis qu'il surplombe. La Mule, quant à elle, joue les ravitaillements mobiles et blindés. L'un et l'autre sont vulnérables aux balles, alors attention. Et quand le temps de la planification et de l'attaque furtive est révolu, il faut passer à l'action en mettant la gomme niveau armes lourdes. C'est pourquoi vous serez parfois accompagné par un hélico ou un char d'assaut, eux aussi contrôlables plus ou moins directement. À condition de les manipuler avec discernement – en évitant les roquettes, quoi –, ils feront d'excellentes unités de support.





Chaque classe de personnages dispose de skins bien reconnaissables et différents les uns des autres. Idéal pour repérer rapidement ses troupes et ne pas faire d'erreur.



Pas vraiment charismatique puisque jamais découvert de son lourd équipement, Mitchell se rattrape sur les gadgets et autres armes toujours aussi high-tech.

À plusieurs, c'est meilleur

Comme toujours chez Ubi, le multi est développé par un autre studio… on y a joué quand même ! Développée par Red Storm (les gars qui faisaient *Rainbow Six* et *Ghost Recon* sur PC), la partie multi de *GRAW 2* se déroule encore au Panama. Si le multi du premier *Advanced Warfighter* a déçu par ses graphismes inférieurs à ceux de l'aventure solo, ça devrait changer cette année. Pas encore très fluide à notre venue, le jeu s'est révélé joli, que ce soit au niveau des maps (bourrées de détails) ou des skins, personnalisables sous toutes les coutures. Guns, casques, vêtements, cheveux et couleur de peau, il devrait être possible de se faire un Ghost sur mesure. Par contre, pas de compatibilité avec la Xbox Live Vision au menu… On se rabattra sur les innombrables modes pour profiter comme il se doit de plus de 20 cartes aux dimensions variées. Comme dans *Halo 2*, certaines seront plus adaptées au 3 contre 3, d'autres plus vastes, etc. La coopération est aussi de retour, avec du jeu à 16 sur 6 missions plus scénarisées et dynamiques que dans *GRAW*. Alléchant.









L'exemple type d'une explosion monstrueuse qui vous ravage le fondement. Notez au passage que le HUD est plus discret qu'avant. Place au spectacle.



Ordonner à son médecin d'aller réanimer ses petits copains tombés au combat, c'est bien, assurer sa protection pendant qu'il fait son office, c'est mieux.

tenter un nouveau coup d'État pour renverser le président que vous avez eu tant de mal à sauver en mars dernier. Mitchell, en vacances depuis peu, reprend donc du service pour une nouvelle escapade d'environ soixante-douze heures en terrain ennemi.
En somme, on reste chez les moustachus et le soleil frappe fort, surtout sur la tête des joueurs habitués à ce qu'il y ait au moins 50 000 bornes entre chaque nouveau shoot tactique. Il fallait s'y attendre, la plupart d'entre eux n'ont pas attendu cinq minutes pour crier au scandale, au disque additionnel maquillé comme une voiture volée. Une réaction vive mais prévisible, les développeurs en sont d'ailleurs conscients. Malgré cela, du producteur général au designer de chaussures



D'améliorations nettes en nouveautés fort appréciables, le titre d'Ubisoft se voit donc plus perfectionné que réinventé

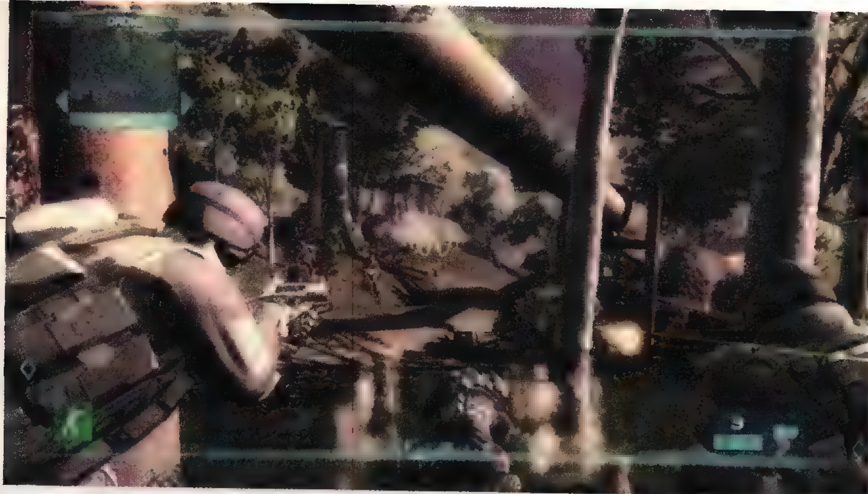


Les ennemis sont toujours détourés de rouge, et ce à partir du moment où ils sont repérés. Si vous les maintenez en joue, vous aurez en plus des renseignements sur leur équipement.



Voici un bon exemple de l'accentuation de l'ambiance via différents traitements de l'image. Fumée, filtres de couleur, tout est là pour renforcer le côté stressant de la situation.

LIMITE DE LOS ESTADOS UNIDOS



Les missions coop' sont dynamiques : si vous échouez sur certains objectifs, la mission ne s'arrête pas. Vous devrez alors trouver une autre solution pour l'emporter.



Un hélico vous épaule via le CrossCom. À moins de détruire le tank avec des pierres, il faut l'appeler pour une attaque air-sol.

de guérilleros, tout le monde chez Ubi se félicite d'avoir opté pour une suite immédiate plutôt qu'une nouvelle aventure se déroulant en Patagonie, en Moyen-Orient ou sur la muraille de Chine. C'est vrai que c'est un plus pour la cohérence et l'attachement aux personnages, à la licence. Imaginez que Jack Bauer se fasse successivement dérouiller sous la tour Eiffel, à Vegas et dans un 747 sans que les mêmes personnes ne se trouvent jamais à ses côtés. Bonjour l'angoisse, non ? Là c'est pareil, le cadre du jeu ne se déplace que de quelques centaines de kilomètres, le conflit n'a fait qu'évoluer et l'on retrouve plus ou moins les mêmes bobines, celle de Scott Mitchell en tête. Pour une série (et surtout un label, les jeux *Tom Clancy* souffrant tous du même problème) qui a toujours eu du mal à imposer ses héros et ses situations pourtant dantesques, c'était probablement la meilleure chose à faire. Quand on y réfléchit, cela va sans dire, sinon la thèse du complot communiste tient aussi bien la route. Reste qu'en maintenant l'action de *GRAW 2* au Mexique (et dans un petit bout des États-Unis, mais pas bien loin quand même), Ubisoft se doit de proposer assez de nouveautés pour motiver les joueurs à banquer moins d'un an après avoir découvert les joies de la nouvelle génération avec le premier. A priori, c'est le cas.

HOLLYWOOD DAY

Techniquement, on vous le disait, *GRAW* n'a pas trop vieilli. Dans le genre, seuls les mastodontes *Gears of War* et *Lost Planet* lui mettent la misère, et encore. Très chargées en effets spéciaux et textures ultra détaillées, les bêtes d'Epic et Capcom jouent plus sur le spectaculaire qu'autre chose, leurs environnements se montrant globalement plus réduits en taille. Qu'à cela ne tienne, ils en mettent plein la vue, point. À deux, ils font donc un joli modèle pour les graphistes et techniciens de Montreuil. Surtout que le spectaculaire, c'est ce qui a toujours plus ou moins manqué aux jeux *Tom Clancy* pour que l'on se souvienne d'eux plus de quelques mois après leur sortie. C'est flagrant avec *GRAW*, dont le boom de l'Ambassade reste le seul moment vraiment marquant. Très cinématographique, cette séquence a servi de base pour construire une suite encore plus impressionnante, plus hollywoodienne. Pour réaliser ce projet, les développeurs n'y sont pas allés de main morte : si le moteur du jeu ne change pas de manière drastique, les ajouts sont nombreux et améliorent



Comme dans *Rainbow Six Vegas*, une pression sur Back indique une cible prioritaire à vos alliés.



Les options sont multiples : dégager l'opposition à la grenade, flanquer par la droite sur la corniche, envoyer les gars au feu ou profiter de leur tir de suppression...

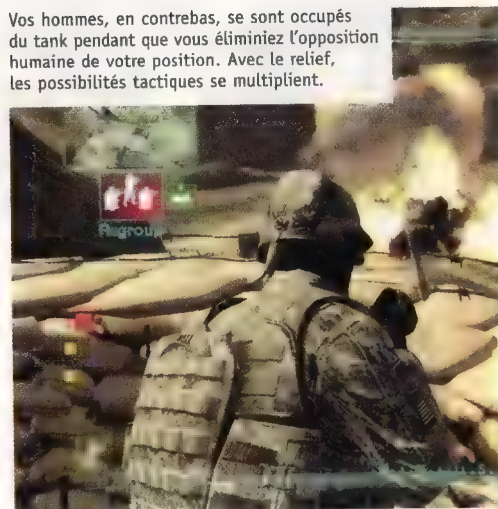
Musique, maestro !

Toujours réalisée par Tom Salta, compositeur expérimenté de jeux comme *Cold Fear, PGR 3, Crackdown* ou *Red Steel*, la musique de *Ghost Recon Advanced Warfighter 2* fait elle aussi dans le grand spectacle, auditif cette fois. À mi-chemin entre les compos militaires à la *Rock* (du genre tellement exaltant qu'il vous fait défier un bus lancé à pleine vitesse) et une musique plus électronique mais non moins héroïque (type *MGS 2*), la bande-son promet quelques grosses montées d'adrénaline. Pour Manu Bachet (à gauche sur la photo), responsable de l'intégration des musiques dans le jeu, le travail n'est pas de tout repos. Il faut envoyer les scripts à Salta, lui donner un maximum d'indications sur le type d'ambiance de chaque scène et attendre le résultat en espérant que ça colle au mieux. Bref, pas évident.





Dans les petits patelins mexicains, les murs sont relativement bas. Bref, il y a de la place pour des jets de grenades chirurgicaux. Pensez-y !



Vos hommes, en contrebas, se sont occupés du tank pendant que vous éliminiez l'opposition humaine de votre position. Avec le relief, les possibilités tactiques se multiplient.



Très travaillées, les différentes atmosphères traduisent parfaitement l'ambiance unique de chaque lieu visité

considérablement l'expérience visuelle et auditive, transformant *GRAW 2* en une sorte de « veinticuatro » militaire, survolté et diablement classe. Très travaillées, les différentes atmosphères traduisent parfaitement l'ambiance unique de chaque lieu visité. Effets de post-processing aidant, Juarez se retrouve habillée d'un jaune foncé, presque marron. El Paso, au contraire, baigne dans un soleil qui rend la cité américaine très surexposée, plus « propre » en tout cas que son homologue mexicaine. Renforcés par divers effets de chaleur, de fumée et de lumière, ces traitements d'image donnent un cachet totalement hollywoodien au jeu. Pas vraiment réaliste car exagéré juste ce qu'il faut, mais très semblable à ce que l'on voit dans des films comme *Trafic*, *Syriana*, etc. Les temps de chargement, toujours



Choisissez vite et bien : en explosant les camions en premier, vous avez pas mal de chances d'éliminer les gardes au passage. Allez hop !, feu à volonté !



L'atmosphère propre et bleutée d'El Paso indique clairement que l'unité Ghost a traversé la frontière. Cela dit, l'ennemi n'en reste pas moins présent et dangereux.

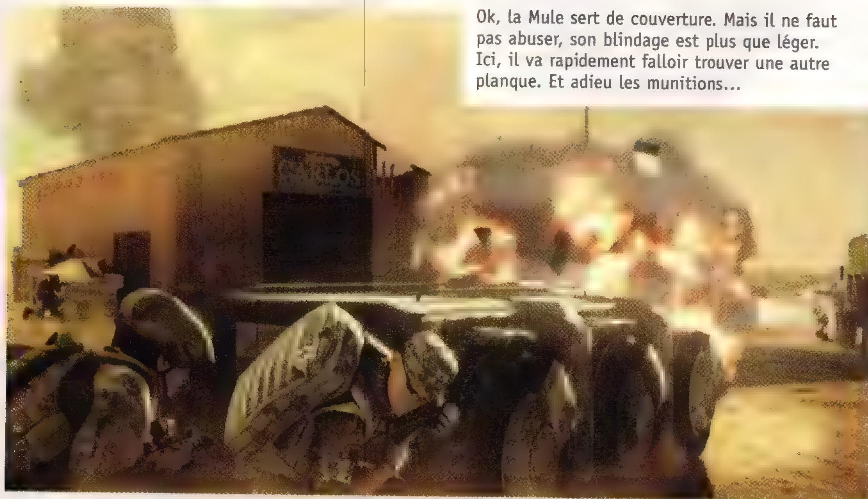


Vous le voyez à gauche, vous disposez d'un char en appui. Occupez-vous donc des soldats et laissez-lui le tank ennemi. Sans vous exposer, de préférence.





Ok, la Mule sert de couverture. Mais il ne faut pas abuser, son blindage est plus que léger. Ici, il va rapidement falloir trouver une autre planque. Et adieu les munitions...



très bien masqués par de somptueuses séquences en hélicoptère ou, c'est nouveau, en jeep classique, étoffent eux aussi une réalisation qui se veut de plus en plus impressionnante. Ajoutons à cela des musiques symphoniques qui pètent et un jeu d'acteur – espérons-le, il n'était pas encore au point lors de notre visite – un tant soit peu réussi et le contrat du spectacle devrait être rempli pour Montreuil. Reste à voir le gameplay, mais là encore, après avoir passé quelques heures aux manettes, on y croit.

CASQUE À (LA) POINTE

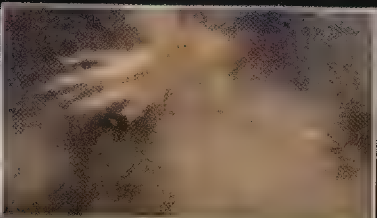
Tenir compte de ses forces, de ses faiblesses, s'inspirer sans copier de ce que la concurrence a pu faire de mieux tout en gardant son style, voilà en gros les objectifs de l'équipe chargée de la mécanique de jeu de *GRAW 2*. Un programme assez chargé mais largement facilité par la solidité des bases mises en place l'année dernière. D'améliorations nettes en petites nouveautés fort appréciables, le titre d'Ubisoft se voit donc plus perfectionné que réinventé. D'où l'idée du CrossCom 2.0, une mise à jour radicale du système de communication introduit dans le premier *GRAW*. Là où la caméra placée sur vos coéquipiers vous envoyait une image format timbre-poste dans le coin supérieur gauche de l'écran, la version 2.0 s'invite en mode plein écran pour vous permettre d'accroître votre contrôle sur vos hommes. Sur une simple pression d'un bouton, la vue passe en effet du dos de Mitchell aux globes de son lieutenant, et cela en vue subjective s'il vous plaît. Point de vue cosmétique, c'est plutôt joli et efficace. Mais c'est bien plus intéressant en termes de tactique, puisque les trois bidasses (qui ne peuvent toujours pas évoluer séparément, c'est dommage) restent plus ou moins contrôlables durant toute l'opération. Oh, pas de tir direct ou de déplacement au stick gauche, non, mais des points de passage et quelques indications sur les cibles que vous aimeriez voir disparaître dans les prochaines

Pas de fumée sans feu

Très fiers du rendu de l'explosion de l'ambassade américaine dans *GRAW*, les techniciens d'Ubisoft ont décidé de mettre la gomme pour multiplier ce genre de séquences dans sa suite. Ils ont bossé d'arrache-pied pour créer de nouvelles explosions, plus réalistes et spectaculaires. Et au passage, ils ont créé une nouvelle technologique pour rendre les effets de fumée plus vrais que nature. On vous passe les détails à base de 0 et de 1, mais à l'écran, pas de surprise, ça tue. Chaque explosion est une occasion de souiller sa combinaison, et voir les fumées bouger dynamiquement sous l'effet d'une nouvelle explosion (au hasard, une grenade bien lancée) force le respect. En plein jeu, ce dernier aspect ne se voit pas tant que ça, mais quand même.









La prophétie de l'ombre

72 heures, c'est le temps que Scott Mitchell et ses troupes devraient passer à bourlinguer aux abords de la frontière entre Mexique et États-Unis. Le jeu s'abstenant de nous imposer d'immondes temps de chargement, il fallait bien que certaines missions se déroulent de nuit, au petit matin ou sous un soleil couchant. Bonjour le boulot pour les graphistes responsables des effets de lumière. Pourtant, les gaillards s'en tirent admirablement, les ombres gagnant du terrain sur le sol (et le reste) de manière très convaincante. Certes, le tout n'est pas vraiment géré en temps réel – rester sur place ne fait pas passer le temps comme dans *Oblivion* –, mais l'évolution est perceptible à chaque nouvelle mission, et les effets climatiques divers promettent en plus de belles chutes de tension.







secondes, c'est plus tactique. Bref, vous pouvez presque « jouer » avec vos équipiers, les diriger comme les soldats de *Full Spectrum Warrior* tout en étant caché à plusieurs dizaines de mètres. Si la technologie ne permet pas encore d'être séparé de plusieurs kilomètres et donc d'envoyer ses ouailles vider le niveau en restant sagement au point de largage, elle multiplie les possibilités tactiques et assouplit un contrôle autrefois un peu raide. D'autant que désormais, les ordres sont respectés à la lettre, personne n'ouvre le feu ou ne se déplace sans autorisation. Finis les moments de délire et les raids aussi soudains qu'incontrôlables, il était temps. Plus sages, vos trois hommes de main savent aussi se transformer en indics de luxe pour vous signaler d'éventuels renforts ennemis. Concrètement, quand de nouveaux ennemis apparaissent





La campagne coop' a beau se dérouler au Panama, elle fait tout de même suite au scénario solo puisque vous devez stopper ceux qui vendent les armes aux guerilleros.







ou changent de planque, vos potes vous tiennent au courant en temps réel ! Impressionnante, cette routine d'I.A. leur permet d'assembler plusieurs éléments dynamiques (le nombre de méchants en place, la direction du mouvement, la nouvelle planque) pour faire une phrase cohérente et surtout très utile. Par exemple, si vous abattez deux guérilleros sur les cinq présents et que les trois restants sortent de votre champ de vision, vos équipiers vous diront quelque chose qui ressemble à « trois tangos, vers l'Ouest derrière la voiture rouge ». Plus qu'à jeter un œil au compas et à planter les malotrus par-derrière. Franchement classe.

LIBERTÉ 2.0

Mais revenons-en au CrossCom, puisque la version 2.0 s'applique aussi au drone volant qui, lui, devient jouable à la manette. Forcément, la reconnaissance aérienne n'en devient que plus facile, surtout en plein écran et en haute définition. À terre, Mitchell disposera d'un nouvel outil, la Mule, une armoire roulante bourrée de munitions. L'utilité ? Elle est triple, l'engin étant de plus doté d'un blindage léger et d'une caméra CrossCom. En plus de vous ravitailler en cours de mission et de vous permettre (éventuellement) de changer de pétoire quand le besoin s'en fait sentir, elle vous sert de couverture ambulante et d'équipier secondaire, pratique pour créer une diversion ou avancer en terrain inconnu sans risque de perte humaine. Et quand bien même un de vos soldats viendrait à se faire descendre par un muchacho, le médecin est prêt à dégainer bandages et atèles. Nouveau venu, il ne fait pas de merveilles au tir, mais dispose de plusieurs kits de survie pour vous et vos hommes. Chaque unité étant dorénavant plus ou moins qualifiée dans diverses catégories (résistance, précision...), il vous appartiendra donc de décider si le doc doit prendre la place d'un mitrailleur, d'un bon tireur d'élite – dont les balles passent à travers certaines matières, un must – ou d'un grenadier. Heureusement, vos choix, dussent-ils se révéler mauvais au cœur de l'action, ne devraient pas être trop pénalisants puisqu'un retour express (mais à pinces) au point d'infiltration le plus proche vous permettra presque toujours de changer de sous-fifres. Plus beau, plus tactique mais aussi plus souple et précis, *GRAW 2* promet beaucoup. Et on ne dit pas ça parce qu'on a des actions chez Ubisoft et qu'ils nous laissent conduire leur Porsche le dimanche après-midi. Non, vraiment, on y croit. Bien sûr, certains râleront devant la vraie fausse ressemblance entre *GRAW 1* et sa suite, d'autres sur le délai réduit qui sépare les deux. C'est compréhensible, ils ont partiellement raison. Toutefois, et même si les inconnues sont encore nombreuses (durée de vie, tenue du scénario, I.A. ennemie...), tout porte à croire que le studio français ne s'est pas moqué de nous en matière de contenu. Spectaculaire en solo et efficace en multi, *GRAW 2* devrait sans grand mal conquérir les fans de la série. C'est déjà ça.

#Ed



Vue du ciel, la situation est d'autant plus claire que le Cypher vous marque les ennemis en rouge. Gare à ne pas le laisser trop en mode reconnaissance, il est vulnérable.



Dans ce mode, vous faites face à un nombre donné de tangos, et pouvez jouer de 2 à 16.



Certains niveaux ont l'air déserts... ça ne veut pas dire qu'il n'y a personne. Envoyez le drone d'abord.

CRACKDOWN

Toon Theft Auto

PARODIE DE *VICE CITY* OU SIMULATION DE GNONS, DEPUIS SA PREMIÈRE PRÉSENTATION, LA CURIOSITÉ *CRACKDOWN* AURA FAIT BEAUCOUP DE BRUIT… POUR RIEN ?



Une ville, un héros, des gangs, des voitures, des armes… Certes *Crackdown* fleure le *GTA* next gen, impression renforcée par la présence de David Jones aux commandes du projet, père créateur de la série de Rockstar, ainsi que de *Lemmings*. Pourtant, le contenu du jeu et ses possibilités font plus passer *San Andreas* pour le nouvel *Oblivion*. Aucune histoire, le joueur se contente de diriger son pion dans une ville chaotique sans motivation, si ce n'est d'améliorer ses techniques. L'absence de repères a de quoi déstabiliser. Une fois le faciès de son héros sélectionné, le joueur se retrouve au commissariat sans introduction ni mission particulière ; il a juste une voiture et un point sur la carte représentant le boss d'un gang que l'on imagine devoir rejoindre. Le tout orchestré sans le moindre scénario, rien… Déroutant, *Crackdown* l'est, puisqu'il ne s'agit pas d'un *GTA*-like, mais d'un beat them all ; et encore, *Final Fight* avait une histoire. Libre à vous d'éliminer les gangs, même si certains ennemis (souvent idiots) mieux protégés forcent la visite d'autres lieux pour renforcer vos techniques, améliorer le saut, gonfler vos muscles ou transformer un moyen de transport en char d'assaut. Why not… Mais vu son maigre contenu focalisé sur de l'action non-stop, on conseillera aux programmeurs d'améliorer certains détails comme l'I.A. des gangs, puisqu'il n'est pas rare d'observer deux individus sortir de leur voiture pour vous canarder, remonter dedans avant de ressortir et ne plus trop savoir quoi faire… Et de changer le système de visée puisqu'il est très énervant de cibler les morts alors qu'on vous mitraille de tous les côtés. Disons-le, à ce stade, on a peur. Heureusement, la possibilité de participer à la bêta multi de *Halo 3* est offerte avec le jeu… Ils sont forts les responsables marketing !



Denis

DE VIEUX DANS UN CORPS NEXT GEN...





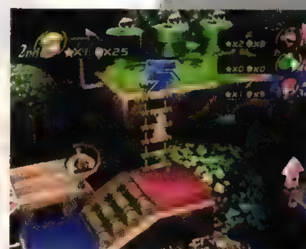




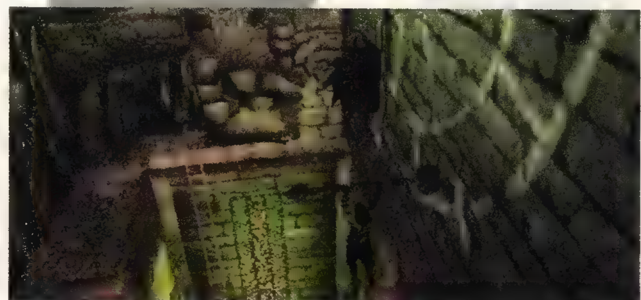
■ À mi-chemin entre la liberté d'un *GTA* sans le contenu, la frénésie d'un *Dynasty Warriors* sans les possibilités au combat, le chaos urbain d'un *State of Emergency* lacunes comprises, le tout enrobé dans un visuel déroutant mais heureusement réussi, *Crackdown* peine, à ce stade, à trouver un juste milieu. Gageons que son option Coop intéressera les individus avides de produits sans prise de tête.



AU PROGRAMME









Fourre-tout RPG

STEAMBOT CHRONICLE PARCE QU'IL N'Y A AUCUNE RÈGLE À SUIVRE POUR RÉALISER DE BONS JEUX, IREM VA D'ICI PEU NOUS OFFRIR LE PLUS MMO DES RPG OFFLINE.

De prime abord classique avec sa dose d'amnésie et de femelles consentantes dès qu'il s'agit d'aider le héros, *Steambot Chronicle* est pourtant à l'opposé du simple RPG. Le QCM permet, par exemple, de jouer un citoyen modèle ou son opposé. Vous pourrez changer le design du Trotmobile (moyen de transport et parfait arsenal) ou les habits portés par le héros, faisant varier le doux sobriquet donné par les citadins. L'enfant snob, la terreur, le sauveur, le moindre surnom change ainsi le ton de vos futurs employeurs, fans ou acheteurs, puisque le jeu propose aussi diverses activités annexes : arène, musicien de rue rémunéré selon le talent ou encore apprenti livreur, le choix est large. Indispensable, l'argent permet de se nourrir, acheter une habitation, la décorer ou encore draguer, votre comportement peut donc sérieusement changer la donne. Au final, le plus dur, outre la prise en main du Trotmobile que nous aborderons dans le test, est de suivre la quête principale, aussi attachante soit-elle !

Sortie : Février 2007
Machine : PlayStation 2

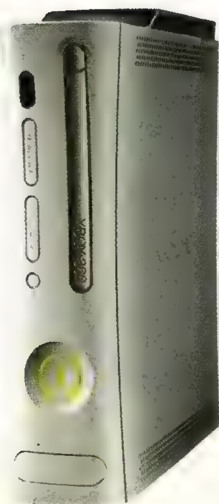




BOX-OFFICE

And the winner is...

Les fêtes du barbu achevées, les chiffres tombent et nous révèlent le vainqueur de la Coupe Next Gen 2K6 aux États-Unis. Ainsi, la 360 caracole en tête avec 2 000 000 de ventes (espérons qu'il y en aura moins en SAV cette année), suivie par la Wii et son 1,8 million de bodybuildés (merci la Wiimote). Quant à la PS3 et ses 770 000 preneurs, disons qu'elle pouvait difficilement en trouver plus... (merci la prod').

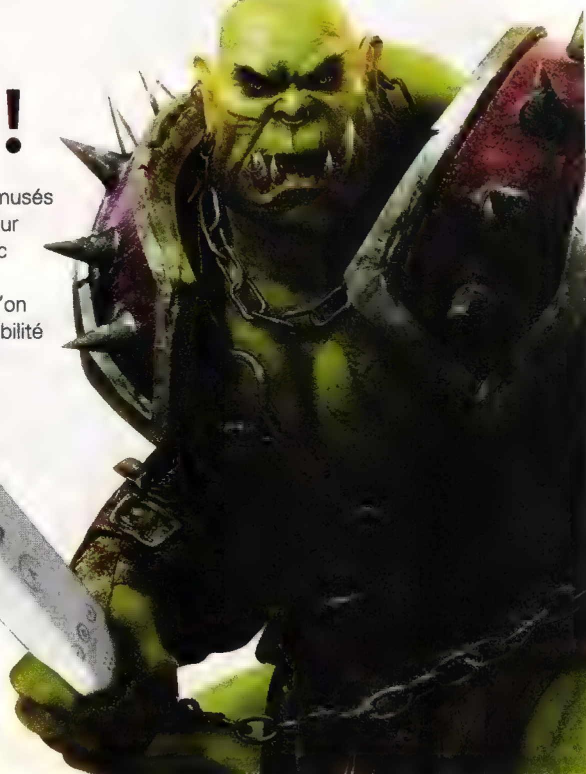




WIIMOTE

Item épique !

Des petits curieux se sont amusés à tester les pads de la Wii pour vérifier leur compatibilité avec le support PC, non prévu initialement. C'est ainsi que l'on découvre aujourd'hui la possibilité de jouer à des titres tels que *Half-Life 2* ou le fameux *World of Warcraft* à l'aide du combo Nunchuk + Wiimote, vidéos à l'appui. Alors, fake ou réalité ? Une chose est sûre, ils ne manquent pas d'imagination !



gameloft

NOTRE METIER : LE JEU MOBILE





LOST

PERCERAS-TU LES SECRETS DE L'ILE ?

GRATUIT

BON PLAN SFR

Un logo « LOST » offert pour tout achat du jeu pour mobile



Envoie LT au 33123



COMMENT TELECHARGER LES JEUX ?

- **PAR SMS ENVOIE PAD8 AU 33123*** Prix d'un SMS
  1. Un seul SMS non surtaxé !
  2. Tu reçois un lien permettant de consulter le catalogue de jeu
  3. Tu ne payes que si le téléchargement est réussi
- **PAR TELEPHONE AU 08 99 78 10 14*** *1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute.

NOUVEAU

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS



METEOS ASTRO BLOCKS



A PRENDRE OU A LAISSER



DESPERATE HOUSEWIVES™



© Touchstone Television. All Rights Reserved.

BEST OF

RAYMAN CONTRE LES LAPINS CRETINS



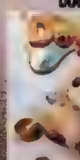
AIR STRIKE 1944



ASPHALT 3



DOGZ



GANGSTAR : CRIME CITY



SEXY

SEXY BLOCKS

SEXY VEGAS



Quand le Jackpot tombe, c'est leurs vêtements qui tombent

SPORT

2008 REAL FOOTBALL

MIDNIGHT BILLIARD



Deviens le maître incontesté des tables de billard.

MIDNIGHT BOWLING



Mets le feu à la piste de bowling.

ACTION/AVENTURE

MEDIEVAL COMBAT



Toi aussi accepte la mission impossible.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



Infiltre l'ennemi terroriste pour mieux le détruire.

POUR TOUS

MIAMI NIGHTS



Explose les bulles pour arriver jusqu'au trésor caché.

ALEXANDRA LEDERMANN

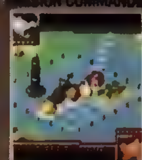


Vis ta passion du cheval dans une prestigieuse académie !

CLASSIQUES

BATAILLE NAVALE: MISSION COMMANDER

PLATINUM



Ne sois jamais à cours de grilles.

KING KONG FLIPPER



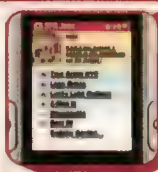
Sauras-tu maîtriser tes nerfs ?

PRIX DES JEUX : ENTRE 3€ ET 5€

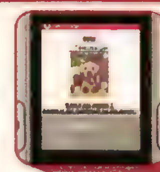
SPÉCIAL CLIENTS SFR — RETROUVE SUR TON MOBILE SFR LE NOUVEAU PORTAIL JEUX



1. Sur le portail Vodafone live! sélectionne la rubrique Jeux



2. Puis clique sur le jeu de ton choix



3. Clique sur Télécharger et laisse-toi guider!

LA SELECTION load and play



Tennis Open 2007

Règne sur le circuit professionnel de tennis !

RETROUVE LOAD AND PLAY ... EUROPE 2 TV

Service clients: 01.70.20.00.97 (prix d'une communication normale) ou par mail : support@gameloft.com. Editeur: Gameloft S.A. RCS 429 338 130. Compatibilités: Services accessibles uniquement sur portables avec WAP configuré, détail des compatibilités sur www.gameloft.com. Prix: par SMS: prix normal du sms + Coût de la navigation WAP (selon forfait opérateur) pour l'accès au catalogue. Le prix de chaque contenu est affiché avant téléchargement et est compris entre 3€ et 5€. Par téléphone, 1,34€/appel + 0,35€/minute (depuis un téléphone fixe) + Coût de la navigation WAP selon forfait opérateur pour l'accès au contenu. Copyright: Les marques citées appartiennent à leurs titulaires respectifs, infos complètes sur www.gameloft.com. Données personnelles: En utilisant nos services, les informations vous concernant seront stockées dans notre base. Néanmoins, vous disposez d'un droit d'accès de rectification et de suppression des données nominatives vous concernant, ceci sur simple demande sur le web www.gameloft.com/optout.

SMS+



FINAL FANTASY XII

Magie, et

FABULEUSEMENT PENSÉ, LE DERNIER *FINAL FANTASY* MULTIPLIE LES PROUESSES DE GAMEPLAY POUR OFFRIR UNE PROFONDEUR DE JEU RAREMENT ATTEINTE.

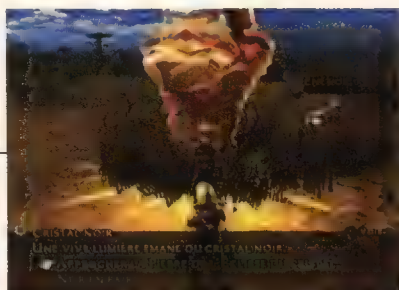
Plus que par une poignée de cinématiques capables de faire larmoyer le plus insensible des bourreaux d'enfants, chaque nouveau *Final Fantasy* se distingue de ses prédécesseurs par un système de jeu en constante révolution. C'est à croire que les créateurs de la série prennent leur pied à bouleverser les habitudes de joueurs qui ne retrouvent, d'un épisode à l'autre, que quelques éléments caractéristiques de la série et du RPG japonais en général. Si les magies, équipements et objets sont toujours au rendez-vous, la manière de les obtenir et de les utiliser change radicalement. Materias, Jobs, Espers, G-Forces, Limits, Sphérier ou Overdrives ne sont qu'une poignée des éléments de gameplay qui ont fait la force (ou la relative faiblesse) des *FF* du passé. Contrairement à d'autres sagas conservatrices, les *Final Fantasy* jouent autant sur la sophistication de leur système de jeu que sur la densité de leur scénario, et ce n'est pas le douzième épisode qui viendra nous contredire. Si l'on préfère vous laisser le plaisir de découvrir l'exceptionnelle richesse de son background, on ne peut en revanche pas résister au plaisir de vous faire saliver en vous parlant d'un gameplay plus surpuissant que jamais.

ON RETROUVE ICI L'INGÉNIOSITÉ DES MATERIAS DE FFVII, EN PLUS ÉVOLUÉES ENCORE

FFXI + 1 ?

Vous le savez probablement déjà, le changement le plus visible concerne les combats qui troquent leur apparition aléatoire pour un système calqué sur le MMO de la famille, *FFXI*. Concrètement, les ennemis apparaissent enfin sur la carte et n'attaquent que lorsque vous allez les titiller. Il suffit alors d'enclencher une action (attaque, magies, items), de choisir une cible et le combat débute sans temps mort, héros et ennemis continuant à se déplacer librement sur la carte. Bonjour la souplesse, adieu les traquenards incessants et









Prends l'oseille et tire-toi

Bah ouais, c'est important ça l'argent. Car dans *FFXII*, tout coûte cher. Heureusement, le monde est bien fait et chaque zone renferme plusieurs coffres aléatoirement dotés (tout l'est dans le jeu, on souhaite bien du plaisir aux mecs des soluces !), mais généralement remplis de piécettes. Et comme chaque ennemi vaincu a tendance à lâcher quelques matières premières (le loot) très prisées par les magasins, on vous garantit des séances de « farming » longues mais fructueuses.

leurs idées ont du génie

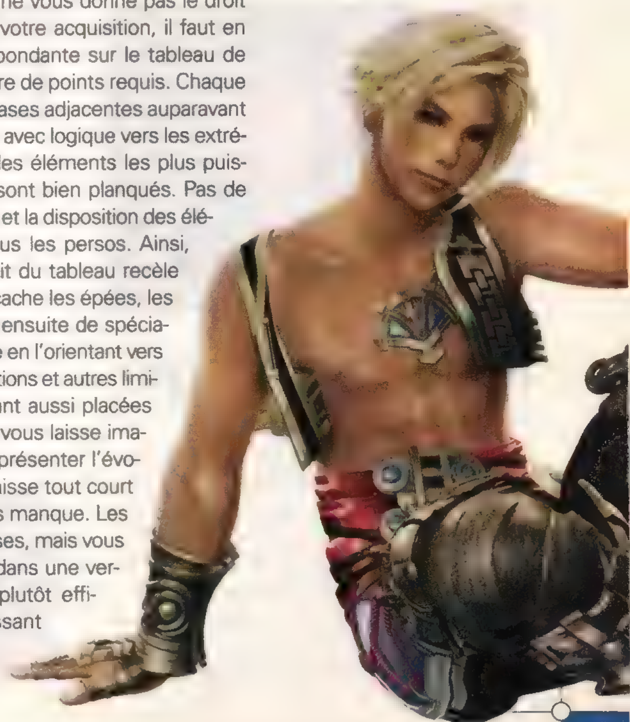
autres loadings à répétition. Bien sûr, certains endroits bourrés de créatures vous pousseront à la prudence, et vous n'échapperez parfois pas à quelques assauts programmés pour tomber au plus mauvais moment possible. Mais dans l'ensemble, la cohérence et la rapidité du système fonctionnent à merveille, les séquences de leveling devenant au passage autrement plus attractives qu'autrefois. Là, théoriquement, vous vous demandez comment on fait pour gérer les deux autres persos si tout se passe en continu ? C'est ici qu'intervient le mec qui a eu l'idée géniale de l'I.A. en kit : le Gambit. Pour résumer, chaque Gambit est une ligne de code simple impliquant une cible et une action liée à une condition. Par exemple, lancer un sort de soin sur le leader (vous) quand ses HP descendent en dessous de 70 %. Pour créer ce Gambit, il faut les éléments HP < 70 (la condition), Leader (la cible), ainsi que la magie Soin (l'action). Chaque perso disposant de plusieurs emplacements de Gambits, vous pouvez donc les additionner à condition de tout bien ranger dans l'ordre. Car si vous placez votre Gambit de soin en dessous de commandes obligeant votre allié à attaquer la même cible que vous, puis n'importe quelle cible aux environs, puis se soigner en cas de gros bobo, il n'y a aucune chance que vous soyez guéri en plein combat. Bref, tout est affaire de jugeote, de logique et d'expérimentation. On retrouve ici l'ingéniosité des Materias de *FFVII*, en plus évoluées encore, vu le nombre de variantes disponibles. En cherchant bien et en activant les Gambits de votre héros – chaque perso peut être contrôlé ou laissé en pilote automatique –, il est possible de laisser votre équipe jouer seule du début à la fin d'un combat, le rôle de chacun étant défini au préalable. En un mot, c'est ultime.



LICENCE TO SKILL

Last but not least, le système de Licence Points régit l'évolution de vos six personnages. Si les points d'expérience sont toujours là pour faire progresser leurs caractéristiques de base (force, défense, vitesse et compagnie), les LP – obtenus eux aussi après chaque combat, même par les trois héros qui n'ont pas lutté – permettent de débloquer magies, équipements et autres techniques spéciales. Aussi étrange et illogique que cela puisse paraître, acheter une épée, des cuissardes ou la magie Glacier ne vous donne pas le droit de les utiliser. Avant de tester votre acquisition, il faut en effet débloquer la case correspondante sur le tableau de licences en dépensant le nombre de points requis. Chaque case possédée retournant les cases adjacentes auparavant invisibles, il s'agit de progresser avec logique vers les extrémités du tableau, endroits où les éléments les plus puissants (et donc les plus chers) sont bien planqués. Pas de panique, l'ensemble est logique et la disposition des éléments reste identique pour tous les persos. Ainsi, vous repérerez vite quel endroit du tableau recèle les magies de soin, quel autre cache les épées, les techniques, les guns... À vous ensuite de spécialiser (ou pas) chaque personnage en l'orientant vers telle ou telle direction. Les invocations et autres limites (appelées Mist Knacks) étant aussi placées précisément sur le tableau, on vous laisse imaginer le casse-tête que peut représenter l'évolution des six héros. On vous laisse tout court d'ailleurs, puisque la place nous manque. Les subtilités sont encore nombreuses, mais vous les découvrirez bien assez tôt dans une version française qui s'annonce plutôt efficace, les traductions éclaircissant d'excellents doublages ricains.

Ed

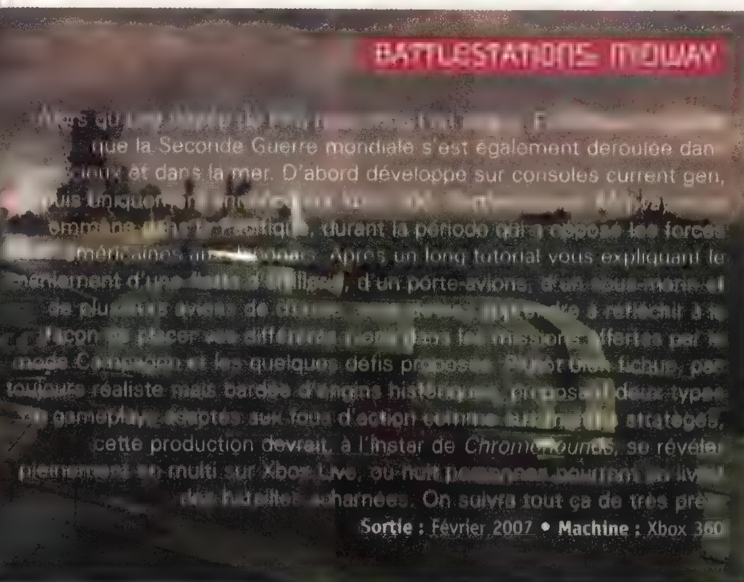






Perle à rebours

ATTENDU DE LONGUE DATE, CE TITRE MÉLANGEANT ACTION ET STRATÉGIE SAIT SE MONTRER TRÈS ENCOURAGEANT DANS SON GENRE.



BATTLESTATIONS: MIDWAY

Alors qu[illegible] F[illegible] que la Seconde Guerre mondiale s'est également déroulée dan[illegible] et dans la mer. D'abord développé sur consoles current gen, puis uniquem[illegible] durant la période qui a opposé les forces [illegible]méricaines a[illegible]. Après un long tutorial vous expliquant le [illegible]ment d'u[illegible], d'un porte-avions, d'un sous-marin et de plusieurs avions de [illegible] à réfléchir à la façon de placer ses différentes [illegible] dans les missions offertes par le mode Campagne et les quelques défis proposés. Plutôt bien fichu, pas toujours réaliste mais bardé d'engins historiques, proposant deux types de gameplay adaptés aux fous d'action comme aux [illegible] stratèges, cette production devrait, à l'instar de *Chromehounds*, se révéler pleinement [illegible] multi sur Xbox Live, où huit personnes pourront se livrer des batailles acharnées. On suivra tout ça de très pr[illegible]

Sortie : Février 2007 • **Machine :** Xbox 360











VICTORIOUS BOXERS REVOLUTION

Paye ta crampe

Deux rounds sur le jeu de boxe de *Wii Sports* auront suffi à mettre K.-O. nos bras incapables de soulever la moindre Wiimote pendant plusieurs mois. Gageons qu'avec l'arrivée prochaine de *Victorious Boxers*, beaucoup plus complet, les fans d'Ippo et son foudroyant Dempsey Roll accumuleront les arrêts maladie pour se muscler et tenir un match avant la crise. Cardiaques s'abstenir !

Sortie : Courant 2007 (Japon) • **Machine :** Wii

FIRE EMBLEM

En quête de territoire

Toujours en vogue après seize années d'existence, la série de Tactical *Fire Emblem* proposera d'ici peu un nouveau chapitre sur Wii sous-titré *Akatsuki no Megami*. Si les programmeurs se la jouent plutôt discrets, on notera tout de même les noms de deux des acteurs principaux, la jeune magicienne Mikaya et Sothe. Ce dernier, voleur de profession, n'étant pas inconnu pour les fans puisqu'il faisait déjà partie du casting de *Path of Radiance* sorti sur GameCube. Ce nouvel épisode fait d'ailleurs suite chronologiquement et se déroule trois ans après la chute d'Ashnard. Quant à l'importance de la Wiimote, il faudra encore patienter !

Sortie : Février 2007 (Japon) • **Machine :** Wii













Just smash it !

NBA STREET HOMECOURT QUAND LE MAÎTRE DU DUNK STYLISÉ PRÉPARE SON ENTRÉE NEXT GEN, LE JOUEUR EN MAL DE SHOW PEUT S'ATTENDRE À DU GRAND RETOURNEMENT DE CERVEAU !



Digne héritier de *NBA Jam*, le titre d'EA ne cherche guère à reproduire les sensations d'un match réel, mais à décupler l'effet grand spectacle en se dirigeant vers un trip diamétralement opposé, l'arcade. Ici, le simple trick n'existe pas, il faut utiliser ses pieds, se rouler au sol avant de ridiculiser son adversaire et achever sa course d'un puissant dunk. Tout juste débarqué dans l'ère next gen, *NBA Street Homecourt* trouve le parfait équilibre entre la beauté imposante de son environnement, la qualité des animations et le dynamisme des nouveaux mouvements. Avec notamment ses dunks multiples où le basketteur, après avoir smashé une première fois, rebondit sur le panier et récupère la balle avec ses jambes pour réaliser un deuxième dunk. Le point ne compte pas double, mais le spectacle compte triple, lui ! Sans oublier les tirs en coop' avec le partenaire agenouillé qui vous laisse prendre appui sur son dos pour exécuter un smash. Du grand art. Bien entendu, *NBA Street* prévoit un long mode Carrière durant lequel le joueur créera son basketteur avant d'augmenter la réputation de son terrain et en faire le plus populaire des États-Unis. La création ne permet pas de gérer tous les détails physiques, mais propose de sélectionner un visage avant de choisir deux stars de la NBA. Ensuite, place au morphing en optant pour le menton et les yeux de l'un et les oreilles de l'autre. Un brin limité, l'option n'en reste pas moins originale. Il y a tant de choses à dire sur ce nouveau chapitre, comme la présence des équipes féminines de la WNBA ou l'aubaine d'une option online jouable à 6... Mais le mieux reste encore de tâter de la bête avec une démo disponible sur le Market Place 360 fin janvier avant sa sortie définitive en mars. Vous ne serez pas déçu !

Sortie : Mars 2007
Machines : PlayStation 3 et Xbox 360
Note : Les images sont issues de la version PS3.



NBA STREET EFFACE L'ENNUI DU QUOTIDIEN POUR CHARMER LE SPECTATEUR ET LUI REDONNER LA PASSION DES PREMIERS JOURS



Décalage justifié

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS APRÈS *REVELATIONS*, LA PSP S'OFFRE LES DEUX ROYAUMES UN BRIN REMANIÉ.

Sa Majesté le Prince de Perse s'était bien illustrée sur PSP fin 2005. Il s'agissait cependant d'une réédition de sa deuxième aventure, alors qu'au même moment la trilogie se bouclait sur consoles de salon. Bien décidé à nous honorer de sa présence une fois de plus, le bel oriental nous revient tel qu'il apparaissait dans *Les Deux Royaumes* : toujours prêt pour des assassinats efficaces et furtifs, capable d'atteindre n'importe quel levier ou d'éviter chaque piège grâce à ses talents d'acrobate et sa maîtrise du temps, un tantinet schizophrène et se transformant en un Dark Prince au gameplay carrément différent. Une épopée babylonienne somme toute identique, plus que correcte graphiquement parlant, bien adaptée à la PSP en termes de maniabilité, agrémentée de quelques nouveautés. La course de chariots devient ainsi un mode de jeu à part entière, disponible pour le multi, tandis que le Versus verra les deux personnalités du Prince s'affronter sur différents niveaux étudiés spécialement, à coups d'interrupteurs bien matraqués.
Sortie : Disponible • **Machine :** PSP



CAPCOM CHERCHE À VENDRE LES DROITS DE CERTAINS DE SES JEUX POUR DES ADAPTATIONS CINÉMA : À QUAND LOST PLANET, LE FILM ?

WINTER GAMES 2007

Le médaillé dort

Sans licence officielle pour le vendre comme des petits pains, *Winter Games 2007* se débrouille comme il peut et propose une poignée de disciplines hivernales plus (saut à ski, curling, descente) ou moins (bobsleigh, patinage de vitesse, slalom) amusantes. Peu de manips, peu d'options, une réalisation moyenne : on espère que le prix sera adapté en conséquence.
Sortie : 1[er] trimestre 2007
Machine : PlayStation 2

Caramba gunfights

CHILI CON CARNAGE

LA CONVERSION D'UN JEU D'ACTION « LOCO » SEMBLE EN BONNE VOIE SUR PSP. YIHAH !

Derrière un jeu de mots digne des plus beaux brainstormings de la rédaction, on retrouve tout ce qui a fait le charme de *Total Overdose* sur Xbox et PS2. Ramiro rempile pour 19 missions ultra épicées, faisant parler la poudre par des plongeons improbables ou à travers des super pouvoirs hilarants (ah, l'invocation de catcheur mexicain !). Adaptation ultra colorée, avec deux modes multi, Hangman et Fiesta pour enchaîner les combos entre amis. Ça sent bon tout ça, señor !
Sortie : Février 2007 • **Machine :** PSP











Il a dit...

Exceptionnellement ce mois-ci, voici des citations d'une seule et même personne : Boris Johnson, député conservateur britannique. Ses déclarations récentes sur les jeux vidéo, qu'il considère en grande partie responsables de l'analphabétisme des jeunes, dans un article publié sur le site telegraph.co.uk sont d'une telle bêtise qu'elles méritaient bien une colonne entière !

« Certains [enfants], miraculeusement, ne sont pas infectés. Mais des millions, de 7 à 15 ans, sont accros, surtout les garçons, et il est temps que quelqu'un ait les tripes de se lever, traverser la pièce et dire tout simplement non à Nintendo. Il est temps d'attacher la Game Boy et de paralyser la PlayStation, et il est grand temps, dans notre société, d'admettre les effets catastrophiques que ces espèces de trucs ont sur l'alphabétisation et les perspectives d'avenir de ces jeunes hommes. »

« Ils restent assis si longtemps que leur âme semble avoir été aspirée par le tube cathodique. Ils deviennent comme de petits lézards aveugles, amorphes, absorbés, seul le mouvement de leurs mains montre qu'ils sont encore conscients. Ces machines ne leur apprennent rien. »

« Chaque enfant se doit d'en avoir une (NDLR : une console), et ce que nous avons du mal à saisir, c'est que ce n'est pas un indice de richesse mais une cause d'ignorance et d'échec et, oui, de pauvreté. »

« Alors je dis maintenant, arrêtez de vous réfugier dans votre indifférence post-Noël. Levez-vous du canapé. Jetez le DVD de Desperate Housewives, et allez là où vos enfants restent assis pour s'auto-lobotomiser : devant la console. Rassemblez toutes vos forces, tout votre courage. Ne vous préoccupez pas des cris et débranchez cette prise. Et s'ils font un scandale, alors sortez la masse et tapez un grand coup en faveur de l'alphabétisation. »

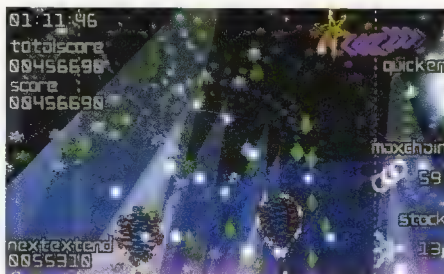
L'art d'exploser

EVERY EXTEND EXTRA Q ENTERTAINMENT NOUS EXPOSE UNE NOUVELLE CRÉATION COMPLÈTEMENT BARRÉE SUR PSP.

Un peu comme d'habitude avec le créateur japonais, pas très facile à saisir, le principe du prochain Mizuguchi. Plusieurs parties sont nécessaires pour comprendre que derrière cette production a priori sans prétention, aux rythmes technoïdes et à la charte graphique psychédélique se dissimule un petit jeu de réflexion vous exhortant à dompter rien de moins que la notion de réaction en chaîne. Sur une musique pour le moins entraînante (Mizuguchi oblige !), votre tâche consiste en effet à déplacer un vaisseau à l'écran et le faire exploser afin de détruire divers petits obstacles, que vous devrez esquiver sous peine de malus. Limité par le temps, vous devrez bien calculer chacun de vos « suicides » en fonction des ondes de choc de chaque pièce concernée. Plus votre destruction engendre de dégâts, plus vous engrangez de points, de précieuses secondes, accélérez le tempo du défilement des ennemis et survivez avant d'affronter un boss souvent exigeant en combos. Basique, mais bourré de quelques subtilités, comme le détachement du cœur explosif du reste de votre vaisseau, ce nouvel ovni des auteurs de l'excellent et désormais célèbre *Lumines* a de quoi susciter l'enthousiasme autant que la curiosité ! On espère que sur la longueur, ce concept pour le moins original tiendra le coup.

Sortie : Disponible • **Machine :** PSP





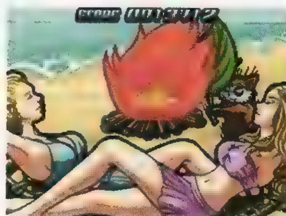


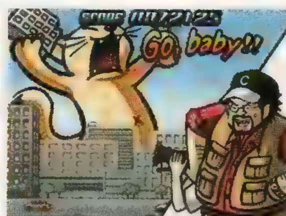
ELITE BEAT AGENTS

Toute la musique...

Disponible aux États-Unis depuis quelques semaines, *Elite Beat Agents* n'est hélas pas encore annoncé en Europe, mais on serait bien étonné que Nintendo ne le sorte pas chez nous dans le courant de l'année ! Il s'agit d'un jeu musical dans lequel vous utilisez le stylet pour taper sur des points apparaissant à l'écran en rythme avec la musique. Il faut veiller à respecter le tempo, mais aussi à tracer parfois quelques arcs de cercle. Ça paraît simple au début, mais plus ça va, plus il faut être rapide, et on a vite fait de se planter ! Les ziques vont de Jamiroquai à Avril Lavigne, en passant par Village People et Earth Wind & Fire, autant dire que la variété est de mise !

Sortie : N.C. • **Machine :** Nintendo DS







De bonnes sensations

PES 6 LES PREMIÈRES VIDÉOS NOUS FAISAIENT FLIPPER, LE JEU EN MAIN NOUS RASSURE UN PEU.



Je ne voudrais pas casser l'ambiance, mais la 3D, même avec des cas pour nous contredire, n'est clairement pas le fort de la DS. Ainsi, on pourra réellement regretter que les petits gars de Konami se soient entêtés à vouloir nous faire jouer au ballon avec des amas de polygones tout moches, aux animations pas franchement lisibles, censés représenter nos sportifs préférés en short. Tout ça pour une question de « normes ». Bref, heureusement qu'il reste l'essentiel : le gameplay. Pressings efficaces, une-deux (automatisés) ravageurs, I.A. agressive : s'il manque les commentaires pour nous plonger dans l'ambiance (quelle mauvaise langue a dit « merci » ?), on ressent une certaine excitation lors des rencontres, qui pourront se pratiquer en Wi-Fi. L'utilisation du stylet ? Le choix de l'attitude offensive et le contrôle des replays. Quant au contenu, entre une coupe Konami et un Championnat mondial avec une équipe de tocards pour défier chaque nation et débloquer des footeux pour votre effectif via une machine à jetons, tout un programme !

Sortie : 22 février 2007 • **Machine :** Nintendo DS





GEARBOX SOFTWARE (BROTHERS IN ARMS) DÉVELOPPE LE FPS BASÉ SUR ALIEN ANNONCÉ PAR SEGA SUR CONSOLES NEXT GEN







LUMINES PLUS

Cadencé à 128 beats

Quand Tetsuya Mizuguchi proposa sa vision personnelle du *Puzzle Game* sur PSP, le spectateur se doutait bien qu'il n'allait pas jouer à un ersatz de *Tetris*. À raison puisque dans *Lumines*, le moindre bloc explosé changeait le rythme du son. Le joueur apprenait ainsi à créer des combos et à attendre que la barre apte à détruire ces constructions cubiques balaie l'écran pour faire évoluer un simple tempo en gang bang musical. Un concept efficace attendu cette fois sur PS2 sans réel ajout, si ce n'est l'aubaine d'un meilleur écran !

Sortie : 15 février 2007 • **Machine :** PlayStation 2

NEWS

VF5 360 !

Il semblerait que petit à petit, les exclus PS3 tombent. C'est au tour de *Virtua Fighter 5*, un des titres les plus attendus des hardcore gamers, d'être annoncé également sur Xbox 360 pour la fin de l'été. On ne sait hélas pas encore si le jeu en ligne via le Xbox Live sera supporté...



In-Fusio en colère

Le studio français In-Fusio attaque le géant Microsoft ! Chargé du développement de contenus pour téléphones mobiles basés sur la licence *Halo*, il a vu tous ses projets refusés par la firme américaine. Et selon lui, sans aucune raison valable.







Joue-la comme Mad Max

FULL AUTO 2: BATTLELINES PSEUDO INTERACTIVE A-T-IL SU TIRER LES ENSEIGNEMENTS DU PASSÉ ? DIFFICILE À CROIRE TANT LA SUITE DE *FULL AUTO* PEINE À NOUS ENTHOUSIASMER…



Débarqué sur Xbox 360 voilà un an, *Full Auto* aurait dû s'illustrer comme un mix parfait entre *Burnout*, pour ses courses à toute berzingue, et *Twisted Metal*, pour l'arsenal de destruction massive dont sont équipés les engins motorisés. Effectivement, une certaine force émanait de l'aspect visuel et la potentialité de tout exploser dans le décor autorisait un certain défoulement, quelques minutes. Même en s'habituant aux chutes de frame-rate complètement aberrantes, on réalisait bien vite à quel point le gameplay de ces courses poursuites sonnait creux. Voilà que nous avons pu avoir un avant-goût de la suite prochainement disponible sur PlayStation 3. Les premiers pas dans le mode Carrière nous ont laissé un goût amer au fond de la gorge. D'un côté, on pourra se rassurer sur la fluidité du titre, définitivement au rendez-vous. L'ajout d'arènes où seule règne la loi du plus meurtrier en sus des circuits habituels n'est pas non plus pour nous déplaire. En revanche, le gameplay et l'intelligence artificielle ne semblent pas avoir évolué d'un pouce. La conduite demeure pénible, sans vraie percussion. L'idée du retour en arrière, emprunté à notre ami le Prince de Perse, pour parcourir de nouveau un tronçon accidenté n'apporte rien et les réactions de vos ennemis ne sont jamais très brillantes. Bien sûr, le fait que l'on dispose d'un arsenal super fourni et que les éléments du décor s'avèrent encore plus destructibles qu'auparavant peut ravir. Voir toutes les façades d'immeubles s'écrouler sous vos tirs de mitraillette, les camions-citernes emportant tout sur leur passage en explosant et vos adversaires volant en éclats sur vos mines, cela a quelque chose de jouissif. Mais encore faudrait-il que l'on trouve notre compte en sensations fortes…

Sortie : Mars 2007 • **Machine :** PlayStation 3





LES DÉCORS VOLENT EN ÉCLATS, LES VOITURES FONCENT À VITESSE GRAND V, MAIS LE GAMEPLAY RESTE AU POINT MORT

Nouvelle jeunesse

DEF JAM ICON NOUVELLE ÉQUIPE, NOUVEAU CONCEPT, LE *DEF JAM* OPTION *ICON* CHANGE D'ANGLE ET DE RYTHME POUR MIEUX DOMINER LA RUE.

Reconnu pour ses grosses confrontations entre stars de la scène rap et autres bad boys sponsorisés par les States, *Def Jam* décide cette année de faire le ménage en conservant juste l'idée d'un contre un. C'est ainsi que l'on découvre une jeune équipe aux commandes, EA Chicago, responsable d'un unique titre et quel titre : *Fight Night Round 3* ! Peu étonnant dès lors de retrouver des options récurrentes comme une création de personnage complète et un mode solo permettant d'augmenter ses stats ou d'acheter de nouvelles sapes avant l'affrontement online. Un brin classique, c'est sur un détail que l'épisode *Icon* va faire toute la différence : la musique ! Puisque vous devrez la sélectionner, l'apprendre, repérer les crescendos, les passages explosifs et autres détails. La raison ? Elle fait bouger les éléments du décor, aussi bien un immeuble que des voitures, soulevées par le poids des basses. Durant les moments forts, un mur ou une conduite de gaz peuvent exploser, mettant le feu au décor. Le stick droit permet d'ailleurs de scratcher pour accélérer ou ralentir le son et activer les dégâts quand bon nous semble. Selon le mode choisi, vous devrez à l'inverse balancer vos coups au rythme de la musique pour effectuer de puissants combos. Vous comprendrez donc pourquoi *Def Jam Icon* n'a plus grand-chose à voir, et pour le meilleur. Surtout qu'une option permet de jouer avec ses propres musiques, même Elton !
Quant à la baston pure et dure, le jeu affine son système de combat pour le rendre plus subtil. Il faudra donc utiliser intelligemment les contres pour renverser une situation périlleuse. Comme quoi, en dépit du contexte et des personnalités présentes, de Sean Paul à The Game, il y a moyen de réunir les amateurs de baston comme les férus de gros son !
Sortie : Mars 2007
Machines : PlayStation 3 et Xbox 360





DEF JAM OU LA RENCONTRE IMPROBABLE D'ELTON JOHN ET TEKKEN, UN TRIP UNIQUE À CONSOMMER SANS MODÉRATION !









HEATSEEKER

Flop gun

Sans doute las de ne bénéficier que d'une série réussie pour s'envoyer en l'air, le joueur imaginait trouver en *Heatseeker* une expérience différente d'*Ace Combat*. Et à en croire cette preview, qu'il se rassure, elle le sera, différente. Plus laide déjà, avec un visuel vide de polygones. Plus répétitive aussi, avec des clones de l'air amorphes et peu de décors. Seul l'effet lorsque l'on passe le mur du son est réussi. Même si, pour le moment, le produit ne risque pas d'en sortir, du mur. Copie à revoir sérieusement.

Sortie : Printemps 2007 • **Machine :** PlayStation 2





MARIO PARTY 8

Fête vos jeux

Fort de son immense succès à travers le monde, la série des *Mario Party* choisit la Wii en vue d'une huitième escale. De quoi assurer le bonheur des uns, des familles nombreuses aux financiers de Nintendo qui apprécient les chiffres de vente, et le malheur de l'autre, le corps humain. Puisque vous l'avez constaté depuis peu, jouer à la Wii nuit gravement à votre santé (vos muscles quoi !) et à celle de votre entourage (lustres, téléviseurs, vases). Et provoque le cancer mortel du poum… ah non, pas encore. Quoi qu'il en soit, *Mario Party 8* est en marche vers nos terres, promises à un avenir épuisant, et semble bien décidé à user le potentiel de la Wiimote. Lasso, canette de soda, volant, aucun rôle ne lui sera épargné. Le rendez-vous est pris en mars !

Sortie : Mars 2007 • **Machine :** Wii

NOM DE CODE : ZEPHYR

Vieux réflexe

Si l'info est à prendre avec des baguettes, il se peut qu'une nouvelle 360 bénéficiant d'un port HDMI, d'un disque dur de 120 Go et d'une réduction de chaleur débarque sous peu. Dommage, on aurait préféré qu'ils modifient le réacteur pour atténuer le bruit… À l'état de rumeur, nous ne savons pas si l'éditeur a prévu un dédommagement pour les récents acquéreurs de « l'ancienne » version (ah ! Noël…), ni son prix. En espérant qu'ils ne changent pas souvent de modèle, après tout, on a acheté une console, pas un PC !





LE SENS DE LA WII

AVEC UN DÉMARRAGE FLAMBOYANT, LA WII PARAÎT RÉPONDRE À L'ATTENTE DES JOUEURS OCCASIONNELS. SIMPLE COUP POUR NINTENDO, OU VRAI MESSIE VIDÉOLUDIQUE ?



À quoi bon des consoles de plus en plus puissantes, si c'est pour tourner éternellement autour des mêmes concepts ? La Wii semble prendre acte de ce constat et souligne la stérilité de la course aux graphismes. Car les premiers titres apparus sur cette console prennent assez radicalement le contrepoint des critères qualitatifs en vigueur. Esthétiquement, ils ne se contentent pas de rester dans la continuité d'une GameCube, comme *Legend of Zelda: The Twilight Princess*, ils se montrent parfois régressifs, intentionnellement à contre-courant. Ainsi, les bonshommes géométriques de *Wii Sports* ou les silhouettes grossièrement détourées de *Red Steel* participent du même projet : affirmer l'existence d'une deuxième voie, non compétitive au sens où l'entendent la Xbox 360 ou la PS3. Au lieu de pousser dans leurs retranchements les capacités d'affichage de la Wii, on opte radicalement pour autre chose : une forme simple, dépouillée, presque provocante. Autre point de « discorde » : le niveau de sophistication du jeu en lui-même. *Red Steel*, FPS conçu expressément pour la Wii, simplifie à outrance le scénario, les décors, les niveaux ou l'intelligence artificielle, recherche une expérience de jeu quasi primitive, proche de l'attraction de fête foraine. Tournant donc le dos à la compétition qui fait rage chez ses concurrents, la Wii préfère se concentrer sur l'originalité de sa prise en main, une approche aux allures révolutionnaires qui entend reposer sur une intuitivité accrue, une véritable union entre les mouvements de l'utilisateur et l'action à l'écran. À tout point de vue, la Wii se veut la machine de la simplification : des formes, des concepts et des contrôles. Mais si l'on se base sur son catalogue de jeux, encore peu étoffé, il ressort que la Wii peine à simplifier les choses, et que les développeurs échouent la plupart du temps à l'utiliser en ce sens.

> LA WIIMOTE RÉINVENTE CE QUI ÉTAIT DEVENU PARFAITEMENT INTUITIF VIA LE PAD

LIRE LA NOTICE

Red Steel en est un exemple plutôt éloquent, dans la mesure où les manipulations de la Wiimote et du Nunchuk y sont tout sauf intuitives. On ouvre une porte par un coup de haut en bas, on ajuste la visée de son arme en approchant la manette de l'écran... Ces gestes ne viennent pas naturellement au joueur, ils doivent être appris, et sont d'ailleurs pour chacun détaillés par un schéma sur l'écran. La Wii ne s'adapte pas aux mouvements du joueur, mais lui demande à l'inverse de bouger d'une certaine façon. Il en résulte une prise en main qui n'est pas moins contraignante que celle d'un pad, et s'avère parfois plus fastidieuse. Pire, lorsque les éditeurs tentent de lui appliquer des concepts traditionnels comme ceux de *Splinter Cell* ou de *Call of Duty*, le résultat témoigne d'une certaine incompatibilité. Les commandes de la Wii transforment le moindre acte en épreuve : avancer, contrôler une caméra, viser, lancer une grenade... La Wiimote réinvente ce qui était devenu parfaitement intuitif via le pad (alors que la Wii n'en est encore qu'à ses débuts) et nous plonge dans la perplexité, face à des situations qui nous semblaient banales. On souffre, sans jamais que le jeu en soit finalement transcendé.

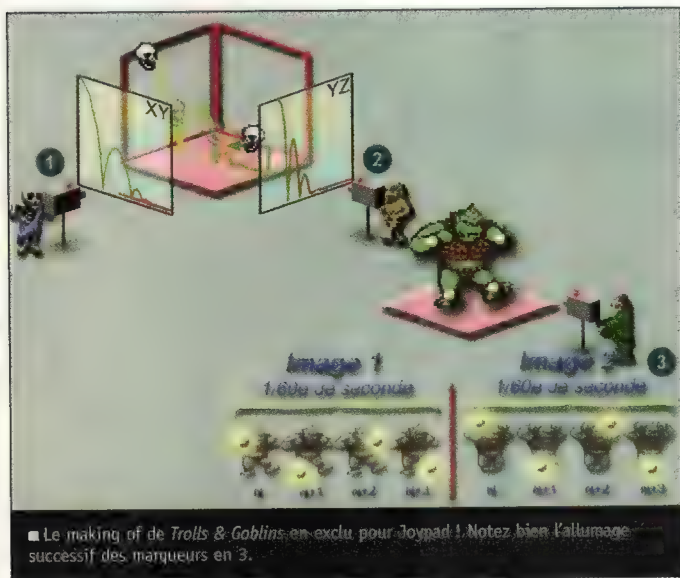
INNOVATION SUPERFICIELLE ?

Le risque pour la Wii est de n'offrir qu'un gameplay alternatif, une autre façon de jouer aux mêmes jeux. Même dans les cas où la Wiimote s'avère efficace, elle ne fait que recycler des concepts déjà usés jusqu'à la corde. Qu'il s'agisse de mini-épreuves sportives (*Wii Sports*) ou de courses de voitures (*Excite Truck*), la Wii ne fait encore office que de gadget, sans jamais nous révéler une nouvelle dimension, encore inconnue, des loisirs interactifs. À moins de se révéler sur la durée, en étant exploitée par des créateurs sachant en faire l'instrument de leur créativité, la console de Nintendo risque de s'enfermer dans une logique de nivellement par le bas, tant par le contenu que par l'emploi de ses particularités. Au lieu d'offrir cette seconde voie inespérée, elle ne serait alors qu'une console pour débutants, un petit bassin avec le grand, celui des consoles next gen.

#Denis

MOTION CAPTURE, VERSION JOYPAD

JOYPAD CHOISIT CE MOIS-CI DE COMPLÉTER L'ARTICLE DU SUPPLÉMENT *EDGE* SUR LA MOTION CAPTURE. SI C'EST PAS DE LA SYNERGIE DE GROUPE, ÇA !



■ Le making of de *Trolls & Goblins* en exclu pour Joypad ! Notez bien l'allumage successif des marqueurs en 3.



L'article de notre confrère anglais spécule sur les perspectives commerciales et ludiques de la motion capture, mais n'en aborde pas le volet technique. Parfait, c'est la spécialité de cette rubrique. Nous allons donc voir comment on peut traquer le mouvement d'un marqueur dans l'espace, extraire sa trajectoire, et l'attribuer à un autre objet, virtuel celui-ci.

CAPTURE OPTIQUE ?

C'est la technologie qui, pour des raisons de coûts et de facilité d'emploi, est la plus diffusée. Comme son nom l'indique, elle utilise des caméras qui filment des images en deux dimensions. Une image numérique, nous le savons, c'est une grille de pixels, et une grille, c'est un repère, donc des coordonnées. Plus la résolution de l'image est élevée, plus les coordonnées sont précises (d'où l'avalanche de Mpixels décrite dans l'article d'*Edge*). À chaque image, la caméra (fig. 1) capture la position du crâne dans sa chute, et le logiciel de traitement identifie sans aucun problème les pixels blancs dans l'image. Ce n'est vraiment pas grand-chose à l'heure où les ordinateurs savent comparer les empreintes digitales et les iris. Il obtient une coordonnée sur deux axes : X et Y. Pour le troisième axe, on confie le travail à une autre caméra qui filme sur un plan différent (fig. 2) ; le logiciel filtre les valeurs en Y (déjà obtenues par la première caméra), et ne garde que celles en Z. On a ainsi les mouvements en hauteur, largeur et profondeur du crâne : une trajectoire complète. Un coup de traitement pour éliminer les parasites, et on peut exporter vers un logiciel 3D. Ça c'était pour le principe de base. En réalité, capturer les mouvements d'un corps en chute n'a aucun intérêt. Ce qu'on capture, ce sont les mouvements d'objets complexes et articulés (comme un troll)... Or, pour ceux-ci, il faut non pas un marqueur, comme sur notre crâne, mais « des tas », généralement entre 20 et 30.

ET C'EST LÀ QUE TOUT SE COMPLIQUE

Un marqueur blanc dans une image 2D n'est pas différent de son voisin : c'est un groupe de pixels blancs. Le logiciel doit donc reconnaître les marqueurs d'une image sur l'autre, ne pas perdre leur trace quand ils se chevauchent, ou quand l'acteur tourne sur lui-même et qu'ils disparaissent momentanément... C'est là que se produisent les principales erreurs de capture, et c'est pour cela qu'on multiplie les caméras. Il est toutefois possible, avec les matériels récents, d'utiliser des marqueurs actifs. Les caméras numériques arrivent à filmer en 1 000 images par seconde. En 1/60 de seconde, chaque caméra capture donc 16 images. On peut alors, en synchronisation, faire s'allumer un ou plusieurs marqueurs à photogramme : le marqueur 0 s'allume à l'image N, la première de chaque 1/60 de seconde, le marqueur 1 à l'image N+1, le marqueur 2 à l'image N+2 et ainsi de suite (fig. 3). Le programme de traitement sait donc parfaitement quel marqueur est allumé à l'image. Avec 8 caméras, on peut traquer un grand nombre de marqueurs simultanément, et la reconstitution des trajectoires devient plus simple. Voilà, vous savez, en gros, comment ça marche. Reste l'aspect pratique de l'utilisation de la motion capture.

EFFICACITÉ LUDIQUE ET ARTISTIQUE

L'article d'*Edge* l'évoque rapidement : une capture de mouvement, avec une coordonnée sur 3 axes, 100 fois par seconde, pèse extrêmement lourd. Pour la compresser, on élimine en automatique une grosse proportion des positions capturées en espérant ne pas trop la saccager (si on devait choisir à la main ce qu'on garde, ça prendrait autant de temps que de refaire l'animation au keyframe, alors que c'est précisément pour aller vite qu'on fait de la motion capture). Ensuite, c'est au moteur d'animation de reconstituer la capture gruyère en temps réel pendant son exécution. Ça doit être fait en respectant la dynamique de l'animation, les accélérations, l'inertie... C'est très difficile et c'est pour ça qu'on a très peur de les modifier. Or, dans les jeux vidéo, l'animation pèse énormément sur la jouabilité, et il se trouve que la réalité n'est souvent pas elle-même « très jouable ». Si les personnages de jeux vidéo montaient aux échelles en motion capture, on deviendrait fou de rage devant ces animations interminables. C'est pour cela que, dans les jeux, on peut enchaîner les sauts sans préparation, et qu'on démarre et stoppe les courses bien plus vite que dans la réalité (imaginez un *PES* ou un *Virtua Tennis* avec des gestes à vitesse réelle !). C'est là le talent de l'animateur : faire une animation vraisemblable à l'œil, mais qui reste parfaitement adaptée à la jouabilité. Elle doit pouvoir se fondre à la volée avec chaque nouvelle requête – donc chaque nouvelle demande d'animation – du joueur (c'est le blending), car le joueur ne doit pas attendre, il doit pouvoir agir et réagir au plus vite, sans être bloqué par l'exécution d'une animation trop longue. Et pour ceci, l'animation au keyframe reste la plus souple – ce qui n'exclut pas, bien au contraire, qu'elle puisse être esquissée au départ en décalquant une authentique motion capture. La motion capture pure, elle, reste avant tout adaptée aux animations non interactives, aux personnages non-joueurs, aux cinématiques et aux cut-scenes.

#Dam

STRANGLEHOLD

À L'ÉPREUVE DES BALLES

D'ABORD LE SCEPTICISME EMPRUNTÉ. CELUI QUI NOUS FAIT CROIRE À UNE ÉNIÈME LICENCE LANCÉE JUSTE POUR L'APPÂT DU GAIN, SANS ORIGINALITÉ. PUIS ON Y JOUE ET ON SE PREND COMME UNE DÉCHARGE DE CHEVROTINE. EN MANŒUVRANT TEQUILA, ON COMPREND QUE L'ACTION MADE IN HONGKONG SERA BIENTÔT ACCESSIBLE AUX JOUEURS DU MONDE ENTIER. ZOOM SUR UNE FUTURE BOMBE.

MACHINES : PLAYSTATION 3 ET XBOX 360
ÉDITEUR : MIDWAY
DÉVELOPPEUR : MIDWAY
GENRE : ACTION
SORTIE : PRINTEMPS 2007

Pendant plusieurs années, le réalisateur hongkongais John Woo et le jeu vidéo ont communiqué par hommages collatéraux. Du côté du maître, en disséquant certaines de ses pellicules les plus gonflées à la poudre à canon, on discerne des scènes complètes échafaudées tels les niveaux d'un jeu d'action. Dans l'industrie vidéoludique, *Max Payne* et ses nombreux sous-fifres s'inspirent ouvertement de la virtuosité surréaliste des gunfights aperçus dans *The Killer, Volte-Face,* ou *Mission: Impossible 2*. Le lien s'est ensuite resserré courant 2004, lorsque le metteur en scène a manifesté le désir d'adapter *Metroid* au cinéma, achat des droits à l'appui. Mais depuis, pas de nouvelles. On attendait toujours le rapprochement définitif et concret,

Tequila n'hésite jamais à plonger en avant en flinguant à tout-va. À ne pas reproduire à la maison.





le dessein impliquant des petits pixels colorés et sa patte artistique. Puis, comme une évidence, il est apparu : *Stranglehold*. Woo rempile bien avec l'inspecteur Tequila Yuen, incarné par Chow Yun-Fat, sur consoles et PC ! Un choc intégral visant à fédérer les adorateurs du cinéaste et les mordus du paddle. Une suite spirituelle à *Hard Boiled* (*À Toute Épreuve*) qui va nous laisser dégoûter les gangsters avec style et ronger des décors complets jusqu'à l'os. Woo s'implique totalement dans la conception d'un jeu vidéo, que pouvait-on rêver de mieux ? Dans la situation d'un petit journaliste un brin passionné : se rendre à Chicago dans les locaux de Midway, découvrir de nouveaux éléments, hériter d'un pad (gniark, gniark) tout en discutant avec la sympathique équipe de développement. Et cela, des mois avant la sortie. Comment ça on a la belle vie ?

WOO IS IT ?

La question qui doit vous lacérer les lèvres : pourquoi attendre *Stranglehold* plus que n'importe quel autre jeu d'action à la troisième personne ? Réponse simple : jetez un œil, si ce n'est pas déjà fait, sur *The Killer* ou *A Better Tomorrow*, films ô combien mythiques de Mister Woo. Si vous prenez votre pied rien qu'à la vue des nombreuses cascades accomplies armes aux poings, que les explosions aussi majestueuses qu'improbables vous font trépigner et que le style qui se dégage de tout ça vous émeut au plus haut point, imaginez simplement le plaisir que vous en retireriez en tant qu'acteur principal. C'est bon, vous voyez ? Maintenant, on nettoie la bave. Évidemment, quand on parle de devenir acteur, ne comptez pas transformer votre frêle personne en roi de la pétoire. Tout ceci ne sera possible que sur Xbox 360 et PS3, en entrant dans la peau d'un Chow Yun-Fat modélisé à la perfection et ayant consenti à prêter sa voix aux dialogues qui lui sont assignés. Enfin, plus exactement, vous jouerez

« Tequila pourra utiliser autant le plan horizontal que vertical. »

le personnage de Tequila, un flic solitaire, expéditif, à l'épreuve des balles. Dix-huit ans ont passé depuis que ce dernier a démantelé, au forceps et avec l'aide d'un flic infiltré campé par l'impeccable Tony Leung, le gang de Johnny Wong dans *Hard Boiled*. L'aventure débute sur une affaire banale impliquant les triades. Notre homme va rapidement sentir la moutarde lui monter au nez lorsque son ex-femme et sa fille – dont il ignorait l'existence – vont se retrouver malgré elles au centre des débats et que la mafia russe va leur faire des misères. On ne chipote ni avec l'insigne ni avec l'homme. Comme les visuels et les vidéos, ainsi que les différents articles parus dans nos colonnes,



Les néons fermement accrochés aux murs seront fichés sur la tronche des méchants situés en dessous.



S'il reste possible de s'abriter, la déferlante de balles suffit à annihiler toute protection.

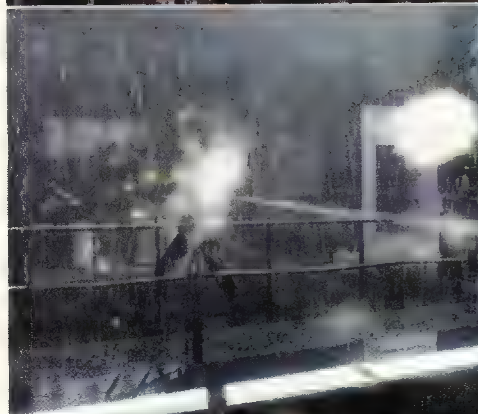
Le Havok intégré à un Unreal Engine 3 modifié autorise de nombreux excès



Je te tiens, tu me tiens…

Bon nombre de cinéphiles compétents et de collaborateurs de John Woo vous le diront : l'essence du réalisateur se situe dans le « mexican stand off ». Plus que dans les échanges de balles à répétition entraînant une abondance de décès et d'effets pyrotechniques, c'est à ce moment très particulier que se dégage la tension la plus vive. Derrière ce terme exotique se cache l'instant où plusieurs protagonistes se tiennent en joue, chacun dans une ligne de mire. Le temps semble se figer, le spectateur ignore l'issue de la confrontation. Serons-nous observateurs de ce genre de scène dans *Stranglehold* ? Mieux que ça. Intégré comme un élément de gameplay, le « mexican stand off » se traduira par un Quick Time Event pas piqué des hannetons vous demandant de réfléchir et d'agir rapidement. Il sera autant question d'esquiver les balles ennemies que d'en coller une entre les deux yeux des inconscients qui oseront vous défier.





Ce niveau nocturne, sous la pluie, dans un bâtiment désaffecté, s'annonce de toute beauté.

le laissaient entendre, votre épopée se traduit par nombre de gunfights sur lesquels plane le fantôme de *Max Payne*. À quelques différences près.

PLUS LIBRE QUE MAX

Lorsque l'on interroge les développeurs sur la parenté somme toute évidente entre le titre de Remedy Entertainment et le leur, la réponse ne se fait pas attendre. Neill Glancy, game designer principal : « Le fait est que *Max Payne* a puisé une grande partie de son inspiration dans l'œuvre de John Woo : les plongeons acrobatiques, le bullet-time… Bien sûr, nous reprenons ces éléments. Mais nous essayons d'amener *Stranglehold* à un autre niveau d'authenticité par rapport aux films d'action de Hongkong. Pour cela, nous sommes aidés par la technologie next gen afin de rendre les environnements comme les personnages bien plus convaincants. Et surtout, notre jeu ne sera pas plat en termes de game design. J'entends par là que Tequila pourra utiliser autant le plan horizontal que vertical, il aura l'habileté de se libérer de la gravité si on le choisit, alors que Max Payne restait cloué au plancher des vaches. » On s'en doutait grâce aux démonstrations effectuées dans la maison de thé, jusqu'alors seul décor autorisé à être montré en action au public. Admirer Tequila s'accrocher aux lampes et faire feu de l'autre main, rebondir sur les murs et marcher sur les rampes d'escaliers avec l'aisance d'un équilibriste répondait déjà à bon nombre d'interrogations quant à son rapport avec l'espace. Un autre niveau pratiqué devant votre serviteur, la place du marché, finit de convaincre. En effet, durant toute la progression, de nombreux escaliers de fortune se présentent, que ce soit des échafaudages bancals ou de larges canalisations. Le policier clarinettiste aura tout le loisir de profiter de ceux-ci pour s'élever davantage, s'offrant de meilleurs angles de tir et l'occasion de chutes encore plus mémorables. Exploiter de multiples chemins pour aborder un niveau complet sous différents points de vue, voilà qui peut garantir une replay value plus qu'intéressante. S'il n'y avait que ça…

D POUR DESTRUCTION

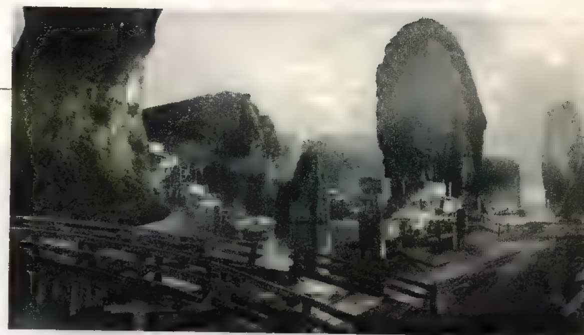
La grande majorité des stages proposés sont disséqués sous forme d'artworks dans un couloir spécialement dédié, encadrés par de nombreuses prises de vue réelles, ce qui laisse supposer qu'un travail de repérage titanesque a été accompli. Des lieux célèbres de l'ex-colonie britannique allant des allées de la ville aux maisons sur pilotis et des restaurants réputés, jusqu'à un musée d'histoire naturelle et une galerie d'art de Chicago. Plutôt que de s'en tenir à ces esquisses, l'équipe décide de nous dévoiler ces différents sites à travers quelques vidéos tirées du jeu. Ces environnements rares laissent paraître une beauté plastique incontestable et se démarquent par une taille particulièrement impressionnante.

Voilà un visage qui n'inspire pas la sympathie. N'empêche qu'il est super bien modélisé.





Vos ennemis font partie de la mafia et ne reculent par conséquent devant rien en matière d'armement.



Certains décors donnent le vertige et changent singulièrement de ce qu'on a l'habitude de voir.

Peut-on craindre de se perdre ? Patrick Curry, game designer senior : « Nous ne voulions pas que le joueur retrouve des décors déjà connus. Des environnements urbains, des bases militaires ou des entrepôts avec d'étroits couloirs gris, on voit ça tout le temps. Cela dit, les niveaux resteront spacieux mais assez dirigistes, nous ne voulons pas effrayer le joueur ni aller à l'encontre du rythme imposé par les performances de Tequila. » Ces démos permettent aussi d'apprécier le facteur le plus important du titre, dont *Max Payne* n'a pas bénéficié à cause d'une technologie encore limitée à son époque : un taux de destruction hors normes. Au-delà de *Black* ou *Red Faction II*. Dans la maison de thé, tables, chaises, carrelages et vitres subissent de plein fouet les dommages causés par les différents projectiles. Un stage portuaire composé essentiellement de bicoques de bois divulgue un moteur physique prenant en compte la matière combustible comme elle est supposée réagir à l'élément feu et aux explosions. Le Havok intégré à un Unreal Engine 3 modifié autorise de nombreux excès, avec bien souvent des effets visuels hallucinants à la clé. Midway a baptisé cette association Massive D. Le producteur senior Alexander Offermann est plutôt fier de ce moteur surboosté : « Grâce à lui, pratiquement tout élément du décor de notre jeu est destructible. Dans le niveau des maisons sur pilotis, on peut cartonner les murs sans souci et affronter les ennemis d'en haut ou par-dessous en fonction de l'état



La distance n'empêche en aucun cas Tequila de garder sa précision légendaire. Ah, on fait moins les malins du fa


Ce sont ces étranges colonnes, sortes de cocons géants, qui libèrent ces charmantes bestioles.


Il semblerait que Chow Yun-Fat soit habilité à cibler deux ennemis différents en même temps. À suivre...


Les ennemis deviendront plus retors au cours de l'aventure, en portant diverses protections.

Questions en suspens

Il reste de nombreuses inconnues concernant les personnages, la narration ou encore le gameplay. S'il se peut que le John Woo modélisé qui nous a été montré s'offre un caméo rapide (rappelons qu'il jouait le tenancier d'un club de jazz dans *Hard Boiled*), nous ignorons encore si, hormis Yun-Fat, d'autres acteurs connus seront de la partie. En outre, nous ne savons pour ainsi dire rien des véhicules motorisés qui donneront lieu à des poursuites d'anthologie. Enfin, quid du multijoueur ? Les réponses de Neill Glancy (« minimum deux joueurs ») et Patrick Curry (« il sera fantastique ») sur le sujet ne nous aident pas beaucoup. Mais ce que nous connaissons déjà devrait suffire à nous rassurer sur la qualité de ce qu'il reste à dévoiler.

des toits ou du plancher après le passage de plusieurs explosions. Cela ouvre encore de nouveaux chemins. » En outre, chaque élément dégoupillé de son point d'ancrage réagit en fonction de la puissance du choc (suivant l'arme utilisée) et de l'angle d'attaque, pour ne jamais contempler le même résultat chaotique une fois la mission achevée. Autrement dit, rien de ce que vous provoquez ne s'avère scripté. Le souffle des déflagrations pourra également générer d'autres dégâts et emporter les antagonistes dans la foulée, utile pour économiser quelques cartouches. Des interactions suggérées par l'emplacement des néons de la place du marché, où une simple balle suffit à décrocher une enseigne qui s'abattra sur plusieurs palefreniers se croyant à l'abri. Il en est de même pour le héros, qui ne pourra se mettre à couvert éternellement derrière un pilier en décrépitude accélérée. M'enfin, si Tequila, avec toutes les qualités qu'on lui connaît, devait se planquer, ça se saurait, non ?

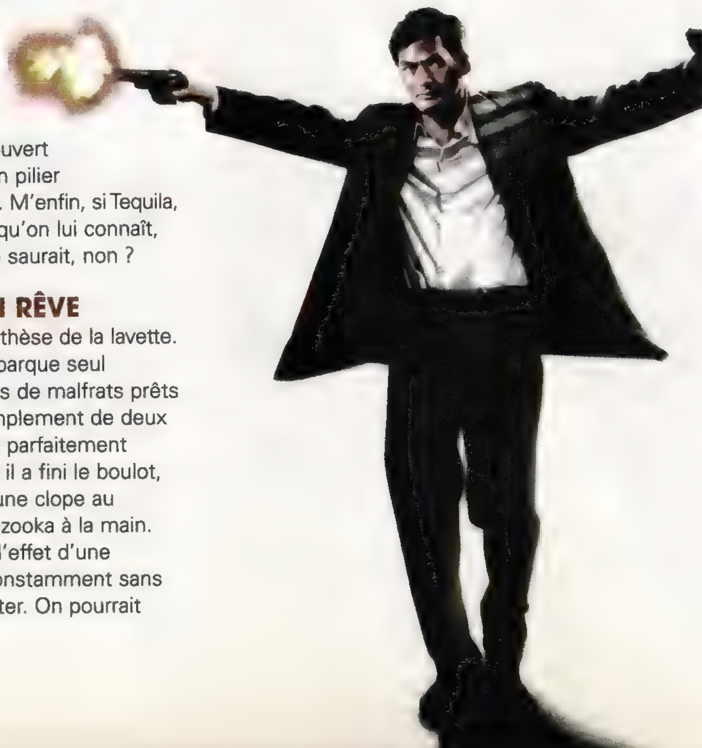
COMME DANS UN RÊVE

Tequila, c'est plutôt l'antithèse de la lavette. Le genre de mec qui débarque seul à la rencontre de dizaines de malfrats prêts à en découdre, armé simplement de deux petits calibres et qui sait parfaitement qu'il va s'en tirer. Quand il a fini le boulot, il se grille paisiblement une clope au milieu du charnier, un bazooka à la main. Entre-temps, il aura fait l'effet d'une tornade, se déplaçant constamment sans jamais s'arrêter de shooter. On pourrait croire que pour accomplir ces exploits, le joueur sera soumis à un traitement difficile en se voyant forcé d'apprendre une multitude de combinaisons de touches dantesques, mais il n'en est rien. « On sait que *Psi-Ops* a reçu un très bon accueil critique, même s'il n'a pas eu le succès commercial espéré, soupire Alexander Offermann. La raison principale pour laquelle on pouvait rester réfractaire face au gameplay de notre jeu était la complexité de la prise en main. Avec *Stranglehold*, c'est tout le contraire. Nous avons essayé de tirer parti du moins de boutons possible, de rendre la maniabilité accessible à tous pour ne jamais ralentir l'action. Nous nous assurons qu'aucun objet sur la route de Tequila ne constitue un obstacle pour que tout paraisse aussi simple. » Arroser les alentours de plomb et ramasser de nouvelles armes tout en cavalant, rien de plus aisé. Une table se dresse ? Tequila glisse automatiquement dessus comme l'eau sur un rocher. Se balader sur une rampe d'escalier ou le dos d'un squelette de T-Rex ? Pousser une table pour en faire un abri pare-balles ? Facile. Une touche d'action lorsqu'un élément apparaît en surbrillance. Vous maîtrisez ça et le saut, et c'est parti pour le show, pour le « Tony Hawk avec des flingues ».

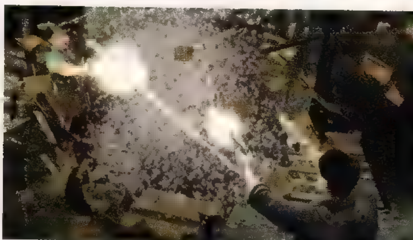
« Aucun objet sur la route de Tequila ne constitue un obstacle. »

TEQUILA TIME !

La fluidité ininterrompue de l'action permet les enchaînements les plus fous : glisser sur la rampe, plonger et atterrir à plat ventre sur une table roulante en multipliant







les headshots, c'est possible, d'autant que le Tequila Time (un autre nom pour le bullet time) s'inscrit comme une commodité supplémentaire pour ajuster les cabrioles les plus utopiques et pointer son canon où il faut. Le style est encouragé. Il rapporte gros. Le gameplay effréné transforme les satisfactions de courte durée en opportunités jouissives sur le long terme. La jauge de style remplie par vos soins, des attaques spéciales encore plus abracadabrantesques s'offrent à nous. Outre le Tequila Bomb, durant lequel, au milieu d'un envol de colombes caractéristique du réalisateur, l'inspecteur nettoie d'une traite le niveau, nous avons pu apercevoir le Tequila Barrage et le Precision Aim. Le premier place la caméra en vue *Resident Evil 4*, écran bleuté et démarche ralentie, libérant une puissance de feu inimaginable à chaque pression sur la gâchette. Grâce au second, on peut positionner une « boulette qui tue » avec précision, en suivant son trajet jusqu'à la cible. Celle-ci n'hésitera pas à se tordre de douleur et pisser le sang en gros plan. Et tout ce que je vous ai énoncé n'est qu'un échantillon de ce qui renforcera l'aspect spectaculaire et volontairement surréaliste, « parce que trop de jeux ou de films font preuve de sérieux », dixit Patrick Curry. Parce que le cinéma de John Woo ne cherche pas à donner dans le réel, il cherche simplement à nous divertir. Concept que l'équipe de développement, composée de nombreux fans avoués du maître, a parfaitement assimilé et mis en place dans *Stranglehold*, un titre qui s'annonce tout aussi carré techniquement parlant que fun à jouer. Et puis, après tout, quand on connaît l'implication significative du roi de l'action hongkongais et de son studio de développement, Tiger Hill, quand on sait qu'il ne fait pas qu'acquiescer quand on lui présente le produit, qu'il lui arrive de remettre en question des détails, comment avoir peur d'une licence sous-exploitée ? On vous le demande…

#Plume



Nous, à la rédac, on trouve que Keem a quelques airs de Chow Yun-Fat. La classe en moins quoi.



Allongé sur une table roulante, vous pourrez contrôler la trajectoire de ce véhicule de fortune.



Tequila n'a clairement rien à envier à Antoine Faucon. Il peut se recycler dans le skate sans problème.

John Woo répond

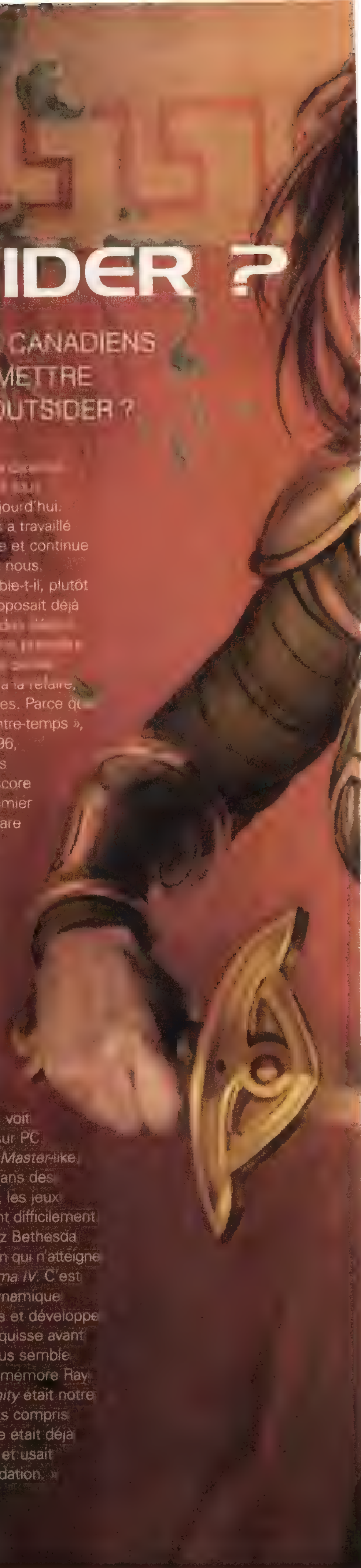
Dans un petit Q&A mis à notre disposition par Midway, le réalisateur confie son intérêt pour le jeu vidéo.

Pourquoi continuer l'histoire de *Hard Boiled* en jeu vidéo plutôt qu'en film ?
À vrai dire, je développe la suite d'un film, mais je ne la dirige pas. Explorer l'histoire aujourd'hui ouvre de nouvelles perspectives et que cela s'opère par le biais d'un jeu vidéo permet plus de flexibilité dans l'exploration de cet univers. Dans le film *Hard Boiled*, le personnage de Tequila est fixe, l'histoire est toujours la même. Un jeu vidéo permet au joueur de devenir le réalisateur. Il peut créer ses propres scènes, mettre un peu de lui dans le personnage. Chaque partie est différente.

Que pensez-vous du jeu vidéo ? Qu'est-ce qui vous a poussé à entrer dans le monde du développement ?
Admirer des chorégraphies sans limites dues aux acteurs ou aux budgets, c'est exaltant. Mon fils a toujours été doué aux jeux vidéo. En apportant mes idées à ce média, je me sens capable d'avoir une connexion plus étendue avec les jeunes générations. Ils peuvent s'inspirer de mes idées pour créer leur propre aventure.







L'ÉTERNEL OUTSIDER ?

QUAND LES TÉNORS DU RPG FRÉMISSENT DEVANT DEUX CANADIENS BARRÉS, DEUX GAIS LURONS TOUJOURS PRÊTS À SE REMETTRE EN QUESTION JEU APRÈS JEU... BIOWARE, LE DERNIER OUTSIDER ?

Codifié à l'extrême, per[illegible] de [illegible]cence, le RPG à l'o[illegible] à la vitesse d'un escargot as[illegible]. Seules quelques licen[illegible] *Ultima, Phantasy* ou *Bard's Tale*, [illegible] façon, fait avancer la représentation [illegible] systèmes de jeu. Pourtant, malgré des expériences et quelques foireux tâtonnements, seul un développeur canadien se distingue aujourd'hui de la masse, tutoie les grands et redéfinit œuvre après œuvre, pièce par pièce, les standards de qualité et d'[illegible] d'une production de plus en plus stéréotypée, normalisée et sclérosée.

ORIGINES INATTENDUES

1994, Edmonton, Canada. Deux médecins se tournent gentiment les pouces entre deux parties frénétiques d'*Advanced Dungeons & Dragons*, le jeu de rôle papier créé par papy Gygax. Élevés au bon grain (le jdr) et au lait entier (le jeu vidéo), fatigués du défilé quotidien d'estropiés, les voilà qui rêvent, tirent des plans sur la comète, bâtissent des châteaux en Espagne et fondent BioWare le temps d'une pause déjeuner. « Même si nous avons suivi des études de médecine et exercé notre art, notre passion a toujours été le jeu vidéo. Le RPG en priorité. Lorsque nous avons eu la chance de créer des jeux par nos propres moyens, nous nous sommes précipités sur l'occasion. On travaillait alors comme praticiens, donc tout notre temps libre y était consacré. Mais nous avons réussi et, finalement, BioWare a émergé du néant », commence Greg Zeschuk, cofondateur de BioWare aux côtés de Ray Muzyka. Un troisième larron se joint à eux pendant un temps, avant de regagner le chaleureux cocon de son cabinet. Première pierre à l'édifice BioWare, *Shattered Steel*, un shoot en 3D. Pas une première pour l'époque, mais Zeschuk et Muzyka voient loin, n'hésitent pas à se tordre le ciboulot pour muer leur banale chasse aux pixels en dogfight un minimum excitant. « J'ai de très bons souvenirs de *Shattered Steel*. Notre équipe de développement était de taille moyenne, comparée aux autres, environ quinze personnes [illegible] de corps de métiers [illegible] les étages de la production aujourd'hui. Un grand nombre d'entre elles a travaillé sur certains de nos titres phare et continue aujourd'hui, de collaborer avec nous. *Shattered Steel* [illegible] semble-t-il, plutôt [illegible] proposait déjà [illegible] qu'aujourd'hui, si nous avions à le refaire, je changerais pas mal de choses. Parce que nous avons beaucoup appris entre-temps », souligne Zeschuk. Sorti en 1996, *Shattered Steel* s'écoule à plus de 200 000 exemplaires. Un score plus qu'honorable pour un premier jeu sur PC qui permet à BioWare d'avoir les c[illegible] pour sa deuxième excursion vidéoludique, de voir grand, gargantuesque même, avec le tout premier volet d'une des plus emblématiques séries de RPG jamais conçues et imaginées. Mais encore faut-il à BioWare des reins assez solides pour s'essayer à quelques expérimentations.

LA MACHINE-INFINI

Fin 1995, le RPG bat de l'aile, voit ses chiffres de vente chuter sur PC. Après la déferlante *Dungeon Master*-like, vue à la première personne dans des décors en bitmap pseudo 3D, les jeux de rôle en temps réel décollent difficilement. Oui, il y a bien *Daggerfall* chez Bethesda et quelques autres, mais aucun qui n'atteigne les ventes ou l'aura d'un *Ultima IV*. C'est à cette époque que le duo dynamique prend le genre à bras le corps et développe *Battleground: Infinity*, une esquisse avant le chef-d'œuvre. « Tout ça nous semble si vieux maintenant ! », se remémore Ray Muzyka. « *Battleground: Infinity* était notre premier RPG. Nous ne l'avons compris que récemment, mais ce titre était déjà développé comme un MMO et usait de la mythologie comme fondation. »

Fatigués du défilé quotidien d'estropiés, les voilà qui rêvent, tirent des plans sur la comète

Le duo dynamique développe Battleground: Infinity, une esquisse avant le chef-d'œuvre



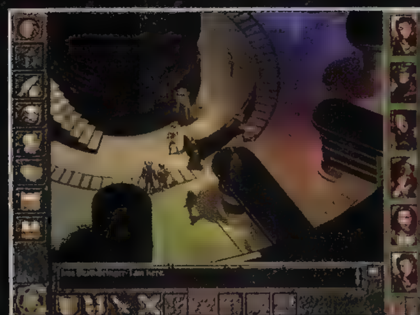
Baldur's Gate

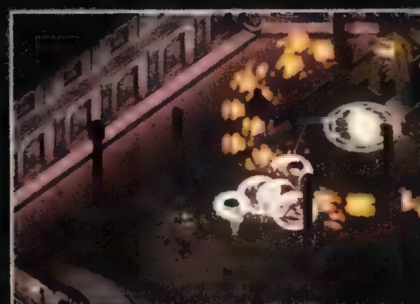
Introduction au gameplay façon BioWare, *Baldur's Gate*, add-on et suite, réveillent des émois qu'on croyait éteints. Toujours plus complexe et pourtant aisée à prendre en main, la série suit les pérégrinations d'un des fils de Bhaal, le dieu du meurtre, de Château-suif (BG1) jusque sur un plan astral, pour un combat titanesque qui mit plus d'un joueur sur les rotules (*BG: Throne of Bhaal*). Montée en progression, puissance de combat accrue, l'aventure mérite encore d'être vécue. Pleinement. Intensément. Parce qu'au-delà des pixels, des décors en bitmap, il y a une âme, un amour incommensurable du genre, décelable dans chaque invention de gameplay, dans chaque référence ou écran. Un message de fans pour des fans. Plus qu'une trilogie, une leçon de savoir-faire.

Et Greg Zeschuk de renchérir : « Oui, nous travaillions sur notre propre RPG, mais nous étions ouverts à toute proposition. Et puis nous étions de grands fans d'*Advanced Dungeons & Dragons*. Aussi, quand l'opportunité de travailler sur cet univers s'est présentée, nous avons stoppé le développement de *Battleground: Infinity* et nous nous sommes attelés à créer *Baldur's Gate*. Le nom du moteur de *BG* (Infinity Engine) est en partie un hommage... » Vue du dessus, décors dessinés à la main au pixel près (pas de tuiles de textures mises bout à bout comme dans les premiers *Ultima*), *Baldur's Gate*, avec ses quatre CD, transpire la reprise d'autres genres : « Nous nous sommes inspirés de nombreuses sources pour le gameplay de *Baldur's Gate* : RTS, RPG, etc. Avec toute notre équipe, nous sommes des joueurs voraces et il y a un grand nombre d'idées que nous voulons appliquer aux jeux », commente Zeschuk. Avec sa vue « top-down » comme on dit chez Shakespeare et son gameplay digne des jeux de stratégie, on clique, pointe, se saisit des membres de son équipe de manière très naturelle ; la souris, extension de la main coutumière de ce type de manipulations windowsiennes, s'y retrouve aisément, navigue à vue entre les menus. Et, surtout, les empoignades ont le bon ton de dissimuler leur mécanique huilée. Du tour par tour, oui, mais caché dans le menu des options, mis en scène en temps réel. L'esbroufe, les cris des berserks, les invocations de premier niveau ou les « Cling ! » métalliques immergent, imposent leur marque ! Enfin, là où la linéarité étouffe, *Baldur's Gate*, somme de mini-quêtes, explose, s'éparpille, multiplie les PNJ (personnages non joueurs), égrène les anecdotes et livres à feuilleter à tête reposée. Excepté la série *Fallout*, voire celle des *Elder Scrolls* (*Daggerfall*, *Morrowind*), peu de softs peuvent se vanter d'offrir autant de possibilités tout en étant portés par une forte trame narrative. Un exploit d'autant plus grisant qu'à aucun moment on n'a l'impression de s'en éloigner. L'ambition et l'intelligence s'échappent de chaque trouvaille, de chaque détail. Et, étonnamment, le succès est au rendez-vous... « Des attentes en termes de vente ? Oui, mais très modestes. Aussi, nous avons été surpris par le raz-de-marée provoqué. Nous croyions fortement que l'industrie et les joueurs avaient besoin d'un soft comme *Baldur's Gate*, mais nous n'avons jamais imaginé que tant de gens le voudraient ! Et, pourtant, en tant que fans, nous avons toujours ressenti que les RPG avaient un véritable potentiel pour être, à nouveau, au top des ventes. Comme dans les années 80. Et si au début des années 90, les ventes de RPG ont largement décliné, des jeux comme *Baldur's Gate* ou *Diablo* ont ressuscité le genre », sourit Ray Muzyka. Les raisons du succès ? Un monde



MDK 2, suite du jeu développé par Shiny, une récréation utile pour BioWare qui s'essaie alors à un nouveau genre.





Baldur's Gate, le premier pied à l'étrier pour BioWare. Ergonomie parfaite, histoire passionnante et personnages attachants : le rêve de tout RPGiste.





Shattered Steel, premier jeu d'un BioWare qui cherche encore ses marques. Intéressant mais oubliable.

archétypal, connu des joueurs de jeux de rôle, une ergonomie qui renvoie à l'excellent *Ultima VII* – hanter les coursives du Garriott Castle –, et surtout un accueil critique extraordinaire, suivi d'un formidable bouche à oreille. Jouer aux RPG redevient à la mode. Comme à la grande époque de SSI (Strategic Simulations Inc.).

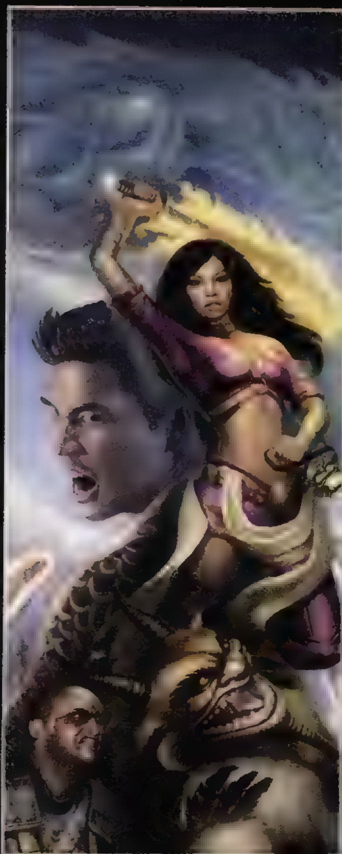
VARIATIONS SUR UN MÊME GENRE

Des idées, BioWare n'en manque pas, comme le raconte Zeschuk : « À la fin du cycle de développement de *Baldur's Gate*, il nous restait des tonnes d'idées non exploitées. *Baldur's Gate 2* fut l'opportunité de toutes les intégrer au jeu. Nous avons aussi sollicité les commentaires des fans, ce qui a abouti à une liste d'une centaine de nouveautés à ajouter. Et nous nous sommes arrangés pour en inclure la majeure partie dans la suite. Le reste s'est retrouvé dans *Throne of Bhaal*, le chapitre final de la trilogie des *Enfants de Bhaal*. » Poussé par Interplay, détenteur de la licence *AD&D*, BioWare délègue donc, le temps de parfaire le deuxième volet. L'éditeur met alors à contribution sa branche RPG, Black Isle, pour lancer quelques jeux basés sur l'Infinity Engine. RPG-culte, expérience philosophique, littéraire et émotionnelle totale, *Planescape: Torment* sort alors des fourneaux pour émerveiller ceux qui osent dépasser une boîte hideuse, repoussante. La critique, aveugle encore une fois, n'est pas tendre. Trop verbeux, *Torment* ? Certes, mais l'approche de Black Isle est ici en totale harmonie avec le projet, l'ambition du studio. En réponse aux mauvaises ventes, Black Isle se concentre sur d'autres univers TSR moins délirants, comme *Icewind Dale*, ses add-on et suites, une franchise axée entièrement sur le « Dungeon Bashing », troll des neiges (de belles cochoncetés !) et difficulté élevée à l'appui. « Nous avons travaillé pendant quelque temps avec les développeurs les plus pointus de Black Isle quand ils étaient chez Interplay », commente Muzyka. « Puis, plus récemment, lorsqu'un bon nombre d'entre eux a formé Obsidian. C'est à eux que l'on doit *Star Wars: Knights of the Old Republic II* et *NeverWinter Nights 2*. Contrairement à nos jeux dont je connais plus ou moins chaque climax, chaque tour et détour narratif, lorsque je joue à un de leurs softs, je peux vraiment

NeverWinter Nights

Joueurs en manque d'un véhicule pour vos idées ? *NWN* a été pensé pour vous. L'Aurora Tool, simple d'accès, ouvert à de nombreuses expérimentations, autorise tout et n'importe quoi. Scénarios solo, à plusieurs, adaptations de « Livres dont vous êtes le héros » ou de modules originaux d'*AD&D*, horreur, les moddeurs s'en sont emparés pour donner libre cours à leurs fantasmes. Si *NWN2* est sorti, les mods eux manquent encore à l'appel. Alors oui, l'aventure solo livrée avec *NWN1* n'a rien, mais alors rien d'excitant, mais il y a suffisamment à jouer et gratuitement, sur le Net pour ne pas regretter l'achat.







Jade Empire, première envolée de BioWare vers d'autres horizons plus originaux. Un nouvel espoir, aussi ?

m'asseoir devant l'écran et profiter de l'histoire. Me laisser immerger... »

LA FOLIE MULTI

Ce que BioWare apporte en innovations (techniques, mécaniques), Black Isle puis Obsidian le font leur et refourguent, à leur sauce, chacune des épopées de BioWare y ajoutent leur grain de sel : une gestion plus pointue de la moralité de ses équipiers pour *Kotor II*, un retour à une jouabilité à la *BG* pour *NWN2*, etc. Sans les travailleurs de l'ombre de Black Isle/Obsidian, pas sûr que BioWare serait à ce point adulé.

Baldur's Gate I et *II* ont repoussé les limites des dialogues entre personnages, inscrivant chaque répartie dans une narration plus large. Mais, dans l'esprit de nos deux Canadiens, il y a cette idée, géniale et pourtant loufoque, de transbahuter le jdr papier (« pen & paper ») sur PC. Ouverts au multijoueur, les *BG* se limitaient à refaire l'aventure solo sans véritable plus-value. Avec l'émergence des MMORPG, BioWare se croit pousser des ailes : *NeverWinter Nights* sera véritablement multijoueur et ouvert, ou ne sera pas. Pas de maître de jeu comme dans le trop complexe *Vampire: The Masquerade*, mais des modules créés par des joueurs qui autorisent de vraies parties online de jdr en comité restreint. Et surtout, avec *NWN*, BioWare livre ses outils de développement à ses fans. À eux les joies du modding, une science, un art jusqu'ici réservé aux bidouilleurs capables de mettre les mains dans le cambouis Infinity. « Nous sommes de grands fans de la communauté des moddeurs », insiste Muzyka. « Nous sommes toujours surpris de ce que les gens parviennent à créer avec nos outils. En fait, ils sont capables de choses qui semblaient tout simplement impossibles ! Leur ingéniosité est sans limites. Impressionnant. » Si les *Baldur's Gate* ont bénéficié de quelques extensions non officielles, pourtant saluées par les deux fondateurs, *NWN* et *Aurora*, son « construction kit », sont littéralement vendus comme une boîte à outils. Les mods affluent, les fans, enfin habilités à créer, jubilent. Et puis, en se parant d'atours 3D, *NWN* tient place d'épisode de transition, tout en douceur. « Nous sommes

Star Wars: Knights of the Old Republic

Quand BioWare s'empare de la licence *Star Wars*, le résultat (d)étonne. Loin de refaire le sempiternel affrontement entre Darth Vader et Luke Skywalker, Kotor place son action 4 000 ans dans le passé, histoire d'user du décorum (planètes, sabres...) sans s'inscrire dans la trame narrative des deux trilogies massacrées par George Lucas. Une idée intéressante qui a permis à la licence vidéoludique de se vendre à nouveau à des centaines de milliers d'exemplaires, après des années de dégringolade. Ajoutez-y un monstrueux twist en milieu de partie, ainsi que quelques délicats choix moraux, et Kotor rejoint illico le podium des RPG qui comptent sur console, comme sur PC.





Développé par Black Isle, *Planescape: Torment* demeure, aujourd'hui encore, un titre culte qu'il faut avoir vécu une fois...

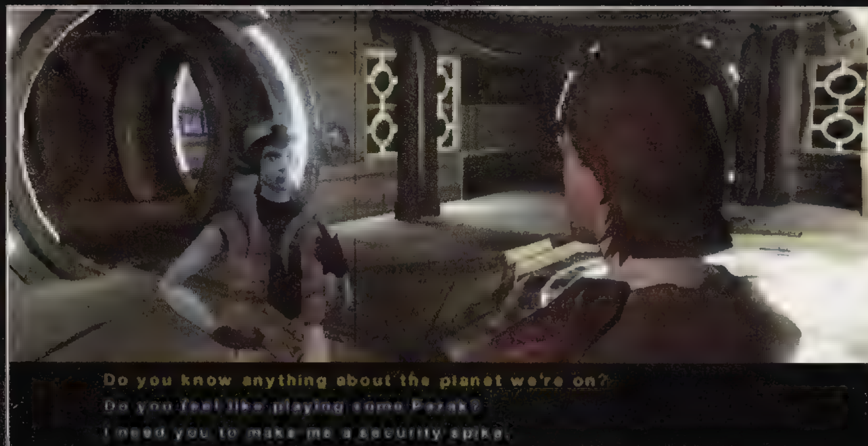


Constance du gameplay et teneur scénaristique. Une certaine idée du RPG en fait

très satisfaits du timing et du résultat de *NeverWinter Nights* », commente Greg Zeschuk. « Nous pensons que ce titre a été essentiel dans notre développement en tant que studio et a tiré vers le haut la qualité des outils de création de mods. » Le succès est tel que BioWare lance, en 2004, le BioWare Online Store pour vendre des mods professionnels. Une expérience que n'a pas oublié de copier Bethesda avec un certain *Oblivion*.

L'IMPORTANCE D'ÊTRE CONSTANT

LucasArts en pleine restructuration, des développeurs tiers récupèrent la licence *Star Wars*. Bille en tête, BioWare fonce sur l'occasion. Au-delà de l'aspect purement technique, c'est dans la constance du gameplay, dans la teneur scénaristique que s'illustre *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Une certaine idée du RPG en fait « La mission de BioWare est de créer les meilleurs jeux narratifs au monde. Et une des clés pour raconter une grande histoire est de développer une forte connexion entre les personnages. La 3D, plus cinématographique que la 2D, aide vraiment à instaurer ces liens émotifs. Ce que nous avons fait avec *Star Wars: Knights of the Old Republic...* », poursuit Ray Muzyka. Pourtant, dès le premier *Baldur's Gate*, et encore plus avec le suivant, les développeurs ont su donner vie à leurs amas de pixels. Souvenez-vous du funeste sort de *Khalid*, des errements moraux de la jeune Imoen, des tortures infligées par le tourmenté Irenicus, un bad guy plus fin,



Un exemple de constance : les dialogues dont les choix multiples influent sur la moralité de votre personnage...

Jade Empire

Grands amateurs de la série *Kung-fu* avec David « Bill » Carradine, Muzyka et Zeschuk rêvent d'un action-RPG orienté « petit scarabée ». Après une dizaine d'années à travailler d'arrache-pied sur des licences, les voilà désormais libres de laisser leur imagination vagabonder. Le résultat ? Un univers atypique, coloré de nuances pastel, presque aussi fulgurant par sa puissance d'évocation que le récent Okami. Une belle et bonne chinoiserie.



plus attachant qu'à l'accoutumée. Des instants à jamais gravés dans la mémoire d'un joueur… « Comprendre le jeu de rôle papier est évidemment une aide, mais surtout cela vous oblige à considérer les bases lorsque vous créez un jeu. Vous devez vraiment vous concentrer sur la pertinence des mécanismes. De ce point de vue, l'expérience des jeux de rôle papier, la compréhension de leur système et de leur narration sont salutaires », confirme Greg Zeschuk. Une expérience du jeu de rôle papier d'où découle la fameuse feuille de personnage, présente jusque dans *Jade Empire* et, sans doute, dans *Mass Effect*. Un vestige de l'époque *Baldur's Gate*, du « tout papier », dont BioWare ne parvient à se séparer. Facilité ou nécessité ?

BIOWARE ALONE

« Lorsque Ray et Greg ont créé BioWare, ils avaient de nombreuses et excitantes idées de jeu à l'esprit, dont une où le joueur pourrait devenir maître en arts martiaux. BioWare s'est toujours concentré à élaborer des RPG capables de satisfaire les fantasmes des joueurs… », commente Diarmid Clarke, producteur de *Jade Empire*, premier jeu qui a vu l'envolée de la société canadienne vers d'autres cieux. Finis les mondes connus, au placard les concepts éculés, BioWare, à la manière d'un Titus d'Enfer s'échappant de *Gormenghast* (voir la trilogie de Mervyn Peake), défriche de nouveaux horizons. À l'action temps réel de *Jade Empire*, le studio ajoute le TPS (Third Person Shooter, genre déjà débroussaillé dans *MDK2*) et la tactique, version *Brothers in Arms*, dans le futur et déjà très attendu *Mass Effect*. Une orientation action qui risque d'en déboussoler plus d'un. « Nous essayons de rendre chaque nouveau titre plus riche que le précédent. Pour autant, nous n'allons pas développer que des jeux d'action. Concernant les dialogues, les combats et les systèmes de gameplay, nous ne cessons de nous améliorer. Mais pour gagner le cœur des nouvelles générations de consoles, nous continuerons dans notre voie : développer les meilleurs personnages et histoires possibles. » Si l'optimisme prime chez les Canadiens, le doute pointe aussi son museau. Depuis sa création, le studio s'est toujours reposé sur des licences fortes, à même d'attirer le joueur occasionnel : *AD&D*, jeu de rôle numéro 1 aux États-Unis, ou *Star Wars*. Et, malgré des ventes correctes sur Xbox, *Jade Empire : Special Edition* sur PC a eu du mal à trouver

Sans les travailleurs de l'ombre de Black Isle/Obsidian, pas sûr que BioWare serait à ce point adulé



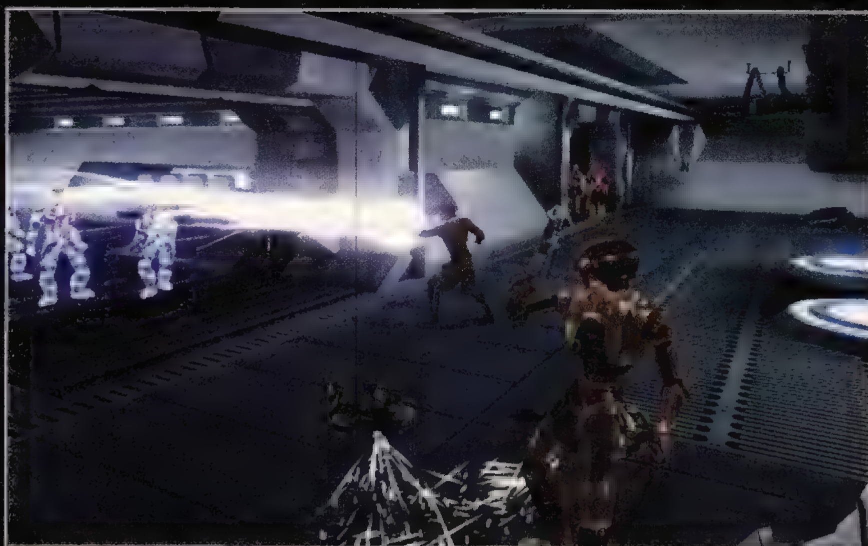
Du kung-fu certes, mais *Jade Empire* n'hésite pas à verser dans le mythologique. Le voyage du héros oriental ?

un distributeur, Microsoft ayant lâché BioWare sur l'affaire. À vouloir voler de ses propres ailes, à imposer des créations et univers originaux, le studio de Zaschuk et Muzyka ne risque-t-il pas de sombrer après des années de dévouement à la communauté RPGiste ? Si *Mass Effect*, exclu Xbox 360, montre les crocs au travers de nombreux screenshots et vidéos, *Dragon Age*, l'un des gros chantiers du studio depuis plusieurs années, demeure, lui, étonnamment discret. Quant au MMO, développé à Austin, motus et bouche cousue. Ce qui n'empêche pas Clarke de dire : « Chaque jeu que nous créons est une leçon. Nos outils se perfectionnent comme nos connaissances augmentent pour rendre le jeu suivant encore meilleur que le précédent. Donc, *Jade Empire* va certainement contribuer au succès de nos prochains titres *Dragon Age* et *Mass Effect*, même si chacun d'entre eux est unique. » *Jade Empire*, une étape, une nouvelle transition pour BioWare ? Et si toute la ludographie de la BioWare Corp. n'était qu'une longue et lente évolution vers… Vers quoi d'ailleurs ? La perfection faite gameplay et narration ? La pleine satisfaction de fantasmes de joueurs de plus en plus exigeants ? Ray Muzyka, lui, reste confiant pour l'avenir : « À aucun moment nous n'avons regretté notre choix et, sincèrement, nous sommes encore un peu surpris du résultat de nos ambitions, de notre exigence de qualité au sein de BioWare. Chaque jour, nous remercions nos collaborateurs pour ce succès ; un groupe aussi passionné et talentueux serait difficile à dénicher ailleurs au monde. Et, même si nous avons eu de belles réussites par le passé, nous sentons encore que nos plus belles créations sont à venir… » Optimiste, on vous dit !

Raphaël

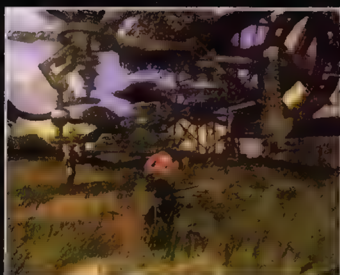
Mass Effect

Création de son avatar, évolution de son vaisseau, gestion tactique de son escouade, shoot à la troisième personne et balade intersidérale dans des dizaines de systèmes : le programme de *Mass Effect* est, comme toujours chez BioWare, sans équivalent. Ou alors, il faut revenir quelques années en arrière lorsque minimalisme graphique était synonyme de gigantisme. *Elite*, *Midwinter*, autant de titres auxquels **« l'effet de masse » de BioWare devrait indirectement rendre** hommage, puissance graphique en sus. De grands nostalgiques, toujours prêts à pincher dans le passé, les gus de BioWare !





Combats à l'épée laser, pouvoirs jedi et autres joyeusetés sont au programme d'un produit BioWare somme toute assez classique.



Premier jeu sur console pour BioWare, *Jade Empire* signe-t-il un véritable renouveau dans leur gameplay ?



MDK 2, un shoot à la troisième personne. Un galop d'essai pour BioWare avant de s'attaquer, plusieurs années après, à *Mass Effect* ?

GENRE : FIRST PERSON SHOOTER
MACHINES : PLAYSTATION 3 ET XBOX 360
ÉDITEUR : MIDWAY
DÉVELOPPEUR : MIDWAY STUDIOS AUSTIN
SORTIE : 3ᴱ TRIMESTRE 2007

BLACKSITE AREA 51

LE DROIT DE SAVOIR

QUAND UN FPS SE DÉCIDE À FLINGUER AUSSI BIEN LES EXTRATERRESTRES BAVEUX QUE CERTAINS DE NOS CONFLITS MODERNES, ÇA SENT BON LA POUDRE. MAIS SI EN PLUS IL EN A SOUS LE CASQUE, ALORS LES ALIENS PEUVENT AVOIR DU SOUCI À SE FAIRE.

Nous sommes fin novembre. La rédaction vient de capter un étrange signal et décide d'envoyer sur le terrain, par le premier avion, l'un de ses meilleurs agents. Direction Austin au Texas. Première surprise, pas de poussière à perte de vue, ni de cow-boys solitaires comme on pourrait s'y attendre. Mais une ville avec ses gratte-ciel, ses rues larges comme une autoroute et ses studios de développement. Celui de Midway plus précisément, source du mystérieux appel. C'est là, au milieu de grandes salles moquettées et de développeurs en jean et baskets, que se trame dans le plus grand secret *Blacksite Area 51*. Maintenant c'est sûr, va y avoir du vilain… Si le titre du jeu vous met la puce à l'oreille, bravo. Votre cervelet est toujours sous tension, preuve que vous suivez. En effet, ce studio américain est déjà à l'origine d'*Area 51*, FPS accrocheur et très porté sur l'action, sorti en mai 2005 sur PS2, Xbox et PC, avec pour arrière-plan conspiration, mutants et petits hommes gris. D'un noyau dur d'une cinquantaine de personnes pour ce premier volet, l'équipe s'est depuis coquettement élargie, pour atteindre plus d'une centaine d'intervenants. « Nous sommes un bureau virtuel en quelque sorte, puisque nous travaillons occasionnellement avec des artistes et des programmeurs issus d'autres équipes de Midway. Celle de *Blacksite* est donc difficile à quantifier précisément, mais elle est beaucoup plus importante que pour le précédent volet. La next gen demande beaucoup plus de travail et de contenu », nous explique Harvey Smith, déjà présent à la conception et au scénario du premier opus et maintenant directeur créatif exécutif sur ce nouveau projet. Car plus qu'une suite, *Blacksite* se veut « quelque chose d'entièrement nouveau » nous explique-t-il. Certes, le jeu reprend le même fonds de commerce,



Pas de cinématique, la première scène vous bombarde en temps réel au cœur de l'action.



Difficile de s'attarder sur les détails dans cette situation, mais l'orage au-dessus de sa tête vaut le coup d'œil.

avec comme théâtre d'opérations une affaire d'aliens et la base militaire top secret la plus célèbre du monde. Mais si le nom, le genre choisi et ces quelques éléments-clés restent communs, le traitement donné à l'ensemble se veut nettement plus sombre. « Nous partons en gros des événements du premier opus, dans le sens où un désastre survient dans la Zone 51. Mais nous le faisons cette fois avec de nouveaux thèmes, bien plus en rapport avec le monde actuel. » Et ce n'est rien de le dire. Finie l'ambiance *X-Files* du premier épisode, toujours sympa mais tellement convenue. L'histoire a maintenant de sérieux relents de Bush à Bush.

LA FACE CACHÉE

Car au-delà des aliens et du côté science-fiction du scénario, se cache une interrogation plus profonde qu'il n'y paraît. « L'histoire est très importante pour nous. Au lieu de faire une parodie des films de science-fiction des années 50, je voulais parler de ce qui nous fait peur aujourd'hui, des gouvernements qui manipulent l'opinion, de la crainte d'être effacé, de la peur de la torture. Qu'est-ce qu'un gouvernement peut vous faire si vous ne faites pas partie des puissants, de l'élite ? Qu'est-ce qui peut vous être fait si vous n'êtes plus considéré comme un citoyen, ou même comme un humain à part entière ? » Beaucoup de misères apparemment, à en juger par les créatures rencontrées, abominations autrefois humaines pour

« Au-delà des aliens et du côté science-fiction du scénario, se cache une interrogation plus profonde qu'il n'y paraît. »

la plupart mais dénaturées à coups de scalpel et d'expériences peu orthodoxes. « Nos ennemis, les Reborn, reflètent ce changement de thématique. » Plus glauques, plus profonds, les ingrédients de cet univers n'ont rien d'étonnant venant de la part de cet ancien développeur de *Deus Ex*, jeu-culte qui plongeait allégrement dans les thèmes du contrôle, de l'intolérance, de la peur et des machinations. À travers cette nouvelle trame où les scientifiques véreux, à la solde d'un gouvernement opaque, enlèvent et manipulent en secret et en toute impunité des anonymes de la rue jusqu'à leur faire perdre leur humanité, le jeu s'attaque à un gros morceau. Tout est d'ailleurs dans le titre, *Blacksite*. Avec lui, l'équipe cherche ni plus ni moins à dresser un parallèle avec la guerre en Irak, les prisons et les sites de l'armée américaine classés secret défense (des « blacksites » en anglais). Par là même, elle pose la question du lien entre le gouvernement Bush et Ben Laden, figure de proue du terrorisme, « fabriqué » lui aussi par les Américains avant de devenir une menace. De quoi stimuler un tant soit peu le cerveau du joueur, souvent mis au repos pendant que sa moelle épinière assure la



« L'une des ambitions majeures du titre est de donner vie à votre escouade, élément au centre du gameplay. »



Emotion Engine

Avoir des Marines plus vrais que nature pour assurer ses arrières, ça se mérite. Un lourd travail a donc été fait sur les membres de votre escouade pour leur conférer un maximum de réalisme. « Avant, les machines n'avaient pas assez de mémoire pour rendre possibles toutes nos idées. Mais avec la next gen, on peut concevoir des choses jusque-là impossibles. Au lieu de produire une animation d'ensemble pour un personnage, par exemple, on peut maintenant la décomposer en un grand nombre d'animations plus subtiles, comme les micro-mouvements des yeux dont on se rend à peine compte. » Matérialisées par une arborescence d'émotions sur l'écran d'Aaron Smischney, responsable artistique et technique en charge de l'escouade, les réactions de vos hommes ne se limitent cependant pas qu'à un visage désemparé et luisant de sueur, ou à un fusil porté haut et ferme lorsque le regard se fait plus dur. « Le système de moral influe également sur l'I.A., qui varie ses répliques et adopte des réactions plus offensives ou défensives. » De quoi composer ses stratégies en fonction de l'humeur du moment.

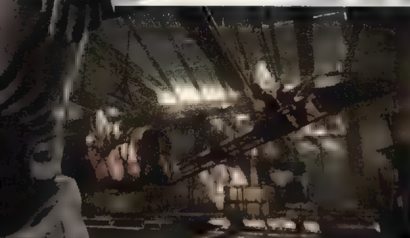


Quand le moral est élevé, les hommes sont en confiance et n'ont pas peur d'aller au contact.

connexion entre ses yeux et le doigt posé sur la gâchette. Les premiers pas au milieu des rues dévastées ne sont d'ailleurs pas sans évoquer cette guerre urbaine. Mais la prise de distance de *Blacksite* avec son aîné ne se limite pas qu'à ce scénario plus engagé que la moyenne. Le jeu a également décidé de faire fonctionner le ciboulot de vos coéquipiers.

ON SE REMUE, LES FILLES !

L'une des ambitions majeures du titre est en effet de donner vie à votre escouade, au centre du gameplay, équipe composée de trois soldats à qui vous pouvez donner des ordres à tout moment. Oubliez les alliés provisoires du premier *Area 51*, au comportement scripté de A à Z sur lequel il était impossible d'interagir, qui mouraient à l'endroit et au moment précis dictés par le jeu. Ici, ce sont eux qui vous suivent et vous obéissent. Le tout





Envoyer ses hommes faire diversion pour surprendre l'adversaire : simple mais efficace.

se fait par l'intermédiaire d'une touche contextuelle, décidément très en vogue ces temps-ci, dont l'effet varie en fonction de ce que pointe votre viseur. Du classique pour tout habitué de *Rainbow Six* et autres jeux de ce style, certes. Mais ce qui l'est moins en revanche, c'est la façon dont réagissent ces coéquipiers. Basé sur un système de moral, leur comportement diffère selon un ensemble de paramètres, allant de l'environnement graphique et sonore plus ou moins hostile à l'intensité de l'action, jusqu'à votre propre façon de jouer. Dans des lieux sombres à l'architecture alien, où se répercutent des bruits inconnus, vos hommes avancent la queue entre les pattes et se mettent volontiers à couvert pour jeter quelques grenades sans s'exposer. Idem si vous vous faites malmener par l'ennemi et que la situation vous échappe. En revanche, sitôt que vous traversez un endroit aussi familier que le coin de la rue, ou que vous bottez quelques postérieurs extraterrestres avec méthode et efficacité, les voilà plus agressifs et volontaires, prêts à en découdre à coups de crosse s'il le faut. Un changement d'attitude et d'émotion qui confère donc beaucoup de vie à ces Marines polygonés et influence d'autant plus vos manœuvres. Car entre cette I.A. ambitieuse et des niveaux où l'on nous promet des solutions multiples





Cela s'appelle une prise à revers ou je ne m'y connais pas. Ça sent le roussi pour le collègue.



Coordonner vos efforts est utile, même si vos équipiers n'ont pas besoin de vos ordres pour ouvrir le feu.

à chaque problème, les possibilités tactiques deviennent d'autant plus convaincantes. Suivant l'humeur ambiante, un clic sur la touche contextuelle et voilà vos hommes partis se mettre à l'abri derrière un muret, à moins que vous ne les lanciez à l'assaut de l'ennemi pendant que vous contournez en traître le bâtiment pour prendre une sale bestiole à revers. De quoi s'exciter sur son pad, surtout si les horreurs en face se révèlent aussi fourbes que vous, ce que l'on est en droit d'espérer de ces petits salopiots. Mais pour l'heure, *Blacksite* est encore loin d'avoir levé tous les voiles sur les mystères qui l'entourent.

MISE EN BOUCHE

Car aussi ambitieux et accrocheurs que soient ces différents ingrédients, peu de choses ont été pleinement révélées lors de cette présentation, à l'image de l'unique niveau que proposait la démo. Situé dans les faubourgs en ruine d'une petite ville du Nevada, celui-ci fut un peu court pour donner une idée précise de la liberté offerte au joueur et de la marge de manœuvre laissée pour mener à bien une mission. Subtilement tronqué au moment le plus intense (une fusillade dans un terrain vague envahi de toutes parts par des monstres de trois mètres de haut), son but fut davantage d'illustrer le principe de l'escouade que de rendre compte de la qualité finale du produit, loin d'être finalisé. Beaucoup d'éléments restent encore à intégrer, à l'image de nombreuses textures absentes ou d'une gestion encore partielle des dégâts infligés aux décors. Ce fut néanmoins l'occasion de découvrir la présence de véhicules, à commencer par le Humvee de l'armée américaine (jeep blindée surmontée d'une grosse sulfateuse). Idéal pour flâner sur les boulevards en appliquant la bonne vieille méthode de « paf ! le chien » sur tout ce qui traîne, avant de truffer de pruneaux ce qui bouge encore. Mais là aussi, la physique du 4x4 semblait perfectible. Même constat au niveau des armes, fidèlement reproduites et customisables, mais dont tous les effets ne sont pas incorporés, comme les explosions de grenades. Quant aux ennemis présents dans la démo, s'ils ne sont pas définitifs, ils offrent déjà des passages chauds bouillants. Les plus humanoïdes d'entre

Testeur in vitro

Comment conçoit-on un niveau qui fonctionne parfaitement bien ? Avec des cobayes, pardi ! Enfermez une quinzaine de testeurs dans une petite salle avec des versions en développement puis analysez la moindre de leur action par télémétrie. Vous connaîtrez le nombre de vies et de munitions utilisées, à quel moment et à quel endroit précis, les allers et retours, les passages qui bloquent, etc. Des informations analysées pour ajuster ensuite la difficulté ou l'intérêt d'un niveau si besoin, en modifiant ces différents paramètres jusqu'au bon équilibre.



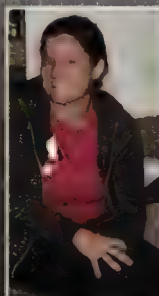
Jim Stiefelmaier (directeur créatif sur les deux épisodes d'*Area 51*) ne laisse rien au hasard.



Un testeur qui meurt d'épuisement, c'est un cadeau pour la science. Allez hop !, sur le billot.

Anguille sous roche

Il y a une cinquantaine d'années, un vaisseau extraterrestre s'écrase en plein désert du Nevada. Le gouvernement américain donne alors carte blanche aux scientifiques. Au fil du temps, ils ramassent les sans-abris, les réfugiés et les orphelins, des individus privés de droits qu'ils déclassifient en tant que citoyens, et même en tant qu'êtres humains pour leurs recherches. « C'est pourquoi on retrouve chez certains ennemis des troncs encore vaguement humains, attachés à des armatures et des jambes métalliques. Les Reborn sont effrayants et en colère contre leurs tortionnaires et créateurs, et finissent par se retourner contre eux, conduisant au désastre de la Zone 51. Les aliens jouent en fait un faible rôle ici. » Derrière ce synopsis où les balles ne tardent pas à siffler, Harvey Smith n'est pas seul. On trouve également Susan O'connor, scénariste depuis huit ans, qui compte sur son C.V. des titres comme *Gears of War*, *Star Wars Galaxy* ou *Bioshock*. Comme quoi, derrière les répliques chargées de testostérone d'un mercenaire aux gros bras, peut se cacher un petit bout de femme.









Quand la majorité du décor est destructible, ça devient dur de se mettre à couvert, n'est-ce pas les gars ?



Ce sont ces étranges colonnes, sortes de cocons géants, qui libèrent ces charmantes bestioles.

« Ossature au cœur de Gears of War et Stranglehold, l'Unreal Engine 3 a montré qu'il ne fonctionnait pas au diesel. »

eux (soldats cybernétiques proches des illuminés du premier volet) ne se privent pas, par exemple, de planquer leurs miches derrière les obstacles, à l'abri de vos tirs, pendant que les plus exotiques cherchent visiblement à grailler du kaki et des rangers. Un aperçu engageant mais frugal.

LE COIN DES CHINEURS

Pour espérer en voir un tout petit peu plus, il fallait donc s'enfoncer au cœur des locaux, au milieu des boxes et des développeurs, trop heureux de voir une tête nouvelle se pencher sur leur travail. C'est là, à partir d'idées jetées sur un tableau Velleda, puis épinglées au mur sous forme de croquis ou modélisées sur ordinateur, que le jeu prend vie. Entre des dessins préparatoires parfois somptueux illustrant les entrailles de la base, ou l'arborescence impressionnante de réactions dont dispose chaque membre de l'escouade, il y avait là quelques visions alléchantes de ce qui nous attend. Et puis quand un responsable artistique vous offre un aperçu d'une ville dévastée croulant sous un ciel aux allures d'apocalypse, ou encore le rendu du boss de fin, ça ne se refuse pas. Quelques petits coups d'œil plutôt sexy qui laissent présager d'un beau potentiel, en dépit d'une démonstration très chaste. Car avec l'Unreal Engine 3 entre les mains, on a forcément hâte que l'équipe de Midway Austin déballe le paquet. Ossature au cœur du récent bulldozer baptisé *Gears of War*, ou encore du prochain *Stranglehold* (qui partage avec *Blacksite* bon nombre d'outils comme la destructibilité des décors), ce moteur 3D a montré qu'il ne fonctionnait pas au diesel. Une concurrence musclée pour l'équipe d'Harvey Smith, qui ne manque donc pas de motivation. « *Stranglehold* est un jeu très différent, à la troisième personne alors que nous sommes en vue à la première personne. Mais rien qu'en regardant ce jeu, développé par une équipe talentueuse déjà à l'origine de *Psi Ops*, je suis soufflé et intimidé. Leur titre est si impressionnant, si léché. Mais je veux que *Blacksite* soit encore meilleur. » Quant à *Resistance: Fall of Man* sur PS3 : « J'ai vraiment hâte de m'y essayer. » Y a plus qu'à, comme on dit. Armé d'une technologie de guerre et d'une bonne expérience des FPS et de jeux-cultes (*Deus Ex* en tête), l'équipe de *Blacksite* a tous les atouts en main pour tenir ses promesses. Espérons donc que l'année 2007 soit bien saignante !

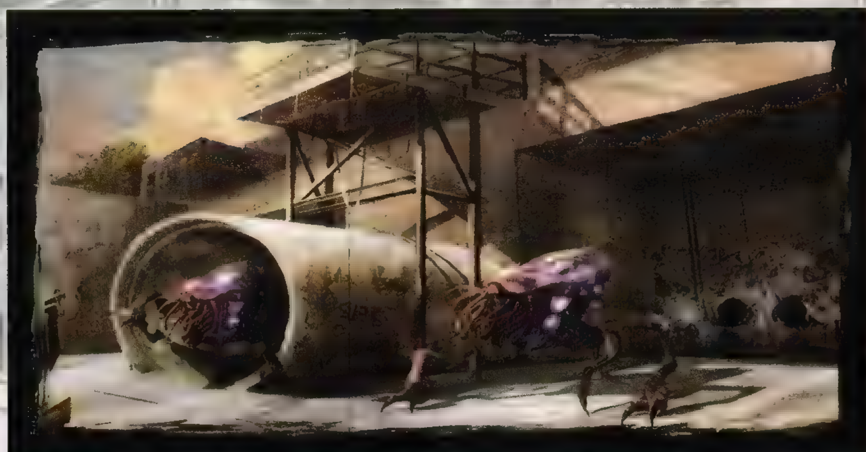
#Chris

Area 52

C'est derrière ces vitres teintées et ces murs baignés face au soleil du Texas que se développe *Blacksite Area 51*, ainsi que quelques autres projets encore top secret. Anciennement connu sous le nom Inevitable Entertainment, Midway Austin vous accueille avec la borne d'arcade d'origine d'*Area 51*, sortie en 1995. Rebaptisé lors de son rachat par Midway fin 2004, le studio regroupe aujourd'hui des personnes issues de diverses équipes ayant travaillé sur des succès comme *Deus Ex* ou *Splinter Cell*. Visiblement très porté FPS, avec *Area 51* et *Tribes Aerial Assault* (jeu PS2 inédit en Europe) à son actif, le studio est également à l'origine de titres radicalement différents comme *Bilbo le Hobbit*. En tout cas, ça n'a pas l'air désagréable d'y bosser. Vous en connaissez beaucoup des lieux de travail équipés d'une quarantaine de trottinettes pour faciliter les allées et venues dans les couloirs ?

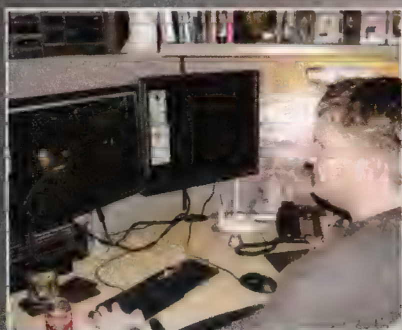






Au-delà du réel

Pour déranger le joueur habitué à casser de l'alien à travers la galaxie, les développeurs ont imaginé une bataille qui se livre à domicile, dans l'arrière-cour de l'humanité. « La plupart des FPS de science-fiction se passent dans des mondes lointains. Nous voulions casser cette image et placer l'action dans quelque chose qui change des classiques, dans des endroits que l'on croise tous les jours en voiture ou à pied. Un peu à la manière de l'adaptation de *La guerre des mondes* par Spielberg, qui nous a beaucoup inspirés. » Pour Clint Young, responsable artistique en charge des environnements, le but est donc de donner l'illusion du réel et de jouer avec les ambiances. « J'essaie de trouver des endroits où les aliens détonnent, comme dans cette scène de *Jurassic Park* où des raptors pénètrent dans la cuisine pour traquer les deux enfants. » Et pour aboutir à des concepts réalistes, le plus simple est encore de partir de lieux concrets, caméra à l'épaule, de fusionner les images qui composeront la scène voulue et de retravailler sur ordinateur les tons, textures et effets pour obtenir une ambiance plus inquiétante. C'est ce que l'on appelle le « map painting ». Pour les créatures, en revanche, il faut un soupçon d'imagination. « Les sources d'inspiration sont nombreuses, comme *Starcraft* ou *Starship Troopers*. Mais pour certains monstres, je me suis surtout inspiré d'images d'insectes et de plantes tirées du magazine *National Geographic* ! Des êtres qui semblent très familiers vus comme ça, mais une fois au microscope, ils apparaissent bien plus étranges que n'importe quel alien. »





Les développeurs s'inspirent parfois de villes réelles pour planter un décor aussi familier que possible.



Harvey Smith, développeur militant

Toujours sensible à des thèmes assez mûrs dont les jeux ne parlent que rarement, Harvey Smith ne fait pas les choses à moitié. « Avec *Blacksite*, nous voulions créer un shoot dans la veine de *Half-Life 2* et *Call of Duty 2*, mais en poussant l'intérêt plus loin, en amenant le principe de l'escouade et de l'I.A. à un niveau émotionnel supérieur. L'autre élément qui m'intéresse également ici est de pouvoir créer une fiction politique subversive. Nous traitons de thèmes qui existent réellement dans le quotidien et nous essayons de faire une allégorie avec le fiasco de la politique de Bush au Moyen-Orient. De là, nous tirons les côtés sombres de l'administration, comme les prisons où l'on torture des prisonniers, les blacksites, comme la base 51 dans notre jeu. On ne juge pas, car chaque membre de l'escouade porte un regard différent (le G.I. convaincu du bien-fondé de sa cause, celui qui se sent trahi par son pays et le troisième, originaire du Moyen-Orient, à la vision plus globale). Nous donnons des éléments au joueur qui peut réfléchir ou avancer sans se poser de questions. » Plutôt osé pour une équipe basée au Texas, fief de George Bush. « J'ai vite reçu des pressions du marketing quand j'ai présenté ce que je comptais faire. Mon expérience sur *Deus Ex* m'a sûrement aidé à me faire entendre. Mais quoi qu'il arrive, je pars du principe que rien ne vaut la peine d'être fait si ce n'est pas intéressant. On peut très bien faire passer un message et réaliser un titre qui en donne pour son argent au joueur. Peu de gens réfléchissent dans cette industrie. Ça n'a pourtant pas besoin d'être politique. Regardez *ICO* et son principe de tenir la main. Si simple mais si puissant ! » Interrogé sur l'avenir du jeu vidéo, ce fan de *Shadow of the Colossus* ne cache pas son enthousiasme. « La PS3 est un système qui promet vraiment. Les premiers jeux tâtonnent encore, mais le résultat à terme sera stupéfiant. À la seconde où les portables reproduiront cette qualité graphique, elles seront reines. Mais ce saut de génération est déjà essentiel car pour la première fois, il ne se limite pas à une amélioration graphique. Il s'accompagne d'une explosion de l'I.A. et des possibilités artistiques. » Encore plongé dans *Blacksite*, ce développeur passionné regarde déjà vers l'avant. « Nous sommes encore enchaînés à la dualité du solo et du multi, mais imaginez un *Mario* où chaque ennemi serait contrôlé par un joueur, le climat par un autre, etc. ? Le développement est toujours plus coûteux, mais il faut pousser ses idées et chercher de nouveaux concepts. » Amen.

LE JEU À FLEUR DE PEAU

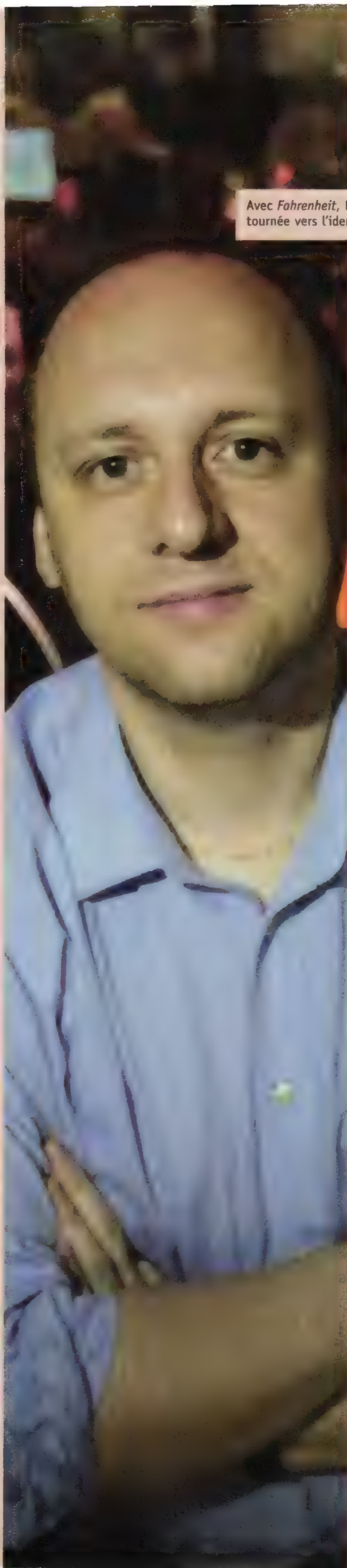
IL Y A DES JEUX VIDÉO DONT ON RESSORT CHANGÉ, QUI ONT SU NOUS TRANSMETTRE UNE CHOSE RARE ET PRÉCIEUSE : L'ÉMOTION. SAURA-T-ELLE DANS L'AVENIR SE FAIRE UNE PLACE AU CÔTÉ DES CONQUÊTES TECHNOLOGIQUES ? TROIS CRÉATEURS SE PENCHENT SUR LA QUESTION…

Passé presque inaperçu à sa sortie, *ICO* a généré depuis une véritable lame de fond, dont le monde du jeu vidéo est en train de ressentir les premières secousses. Et sans doute est-ce l'un des titres les plus déterminants de ces dernières années. La raison tient en un seul mot : « émotion ». Un terme révolutionnaire, dans la mesure où il désigne ici la substance du jeu, son centre d'intérêt premier. Toutes les qualités d'*ICO*, réalisation, design, gameplay, sont clairement perçues comme mises au service de l'émotion, qui devient son véritable sujet. Mieux, beaucoup y voient une histoire d'amour interactive ! Voilà un vrai pavé dans la mare d'une forme de divertissement jusque-là considérée comme fondamentalement violente et viscérale. Il y a donc un après-*ICO*, comme s'il accédait au statut de Saint Graal : une aventure ne procurant qu'une émotion superficielle, une poésie au rabais, lui sera souvent défavorablement comparée. Mais l'émotion est-elle, le reste du temps, absente des jeux vidéo ? Pour David Cage, créateur de *The Nomad Soul* et de *Fahrenheit*, elle est au contraire omniprésente : « J'ai passé plusieurs mois pendant l'écriture de *Fahrenheit* à réfléchir au rôle de l'émotion dans les différentes formes d'expression et notamment dans les jeux vidéo. Mon premier constat a été que le plaisir que l'on prend en regardant





Si Yorda accepte finalement de se lancer dans le vide, c'est parce qu'elle a confiance en vous (*ICO*).



Avec *Fahrenheit*, David Cage a livré une œuvre entièrement tournée vers l'identification du joueur à plusieurs personnages.

un film, en lisant un livre ou en écoutant de la musique provient exclusivement des émotions que l'on ressent. De même, on n'aime pas un tableau pour ce qu'il est en tant qu'objet, mais pour ce que l'on ressent en le regardant. Le même constat peut être appliqué au jeu vidéo : on aime jouer car on aime les émotions que l'on ressent en jouant. » Si l'émotion est largement représentée dans les jeux vidéo, cela ne concerne que certaines d'entre elles seulement, estime Jacques Exertier, co-scénariste (*Beyond Good & Evil*) et scénariste (*King Kong, Rayman contre les Lapins Crétins*) des dernières productions de Michel Ancel : « Le meilleur moyen de communiquer des émotions au joueur est de les intégrer dans le game-system. Or, par définition, l'interactivité proposée dans les jeux, ne serait-ce que par la nature même des manettes, se décline mieux en termes d'action pure. Aussi les émotions suscitées sont souvent liées directement à notre immersion (puissance, vulnérabilité, peur de mourir, stress...), elles sont primaires, au sens où elles sont très profondément ancrées en nous. Les émotions plus complexes sont souvent de savants mélanges d'émotions primaires. On peut dire que l'amour, par exemple, est une combinaison complexe de plusieurs émotions primaires (pulsion sexuelle, peur de mourir, etc.). Ces émotions complexes sont souvent une « deuxième couche », un genre d'« épi-émotions » qui sont plus difficiles à mettre en place car elles sont moins directement reliées aux actions physiques du joueur. » David Cage apporte une seconde explication à cet état de fait : « Pendant longtemps, les jeux vidéo ont été créés par des adolescents pour des adolescents, un âge où l'on cherche à tester ses limites par des émotions intenses. C'est l'âge où l'on aime se faire peur avec des films d'horreur ou des montagnes russes pour ressentir quelque chose de fort. »



Pour que Yorda le suive, Ico lui prend la main. Un gameplay simple, qui touche la corde sensible.

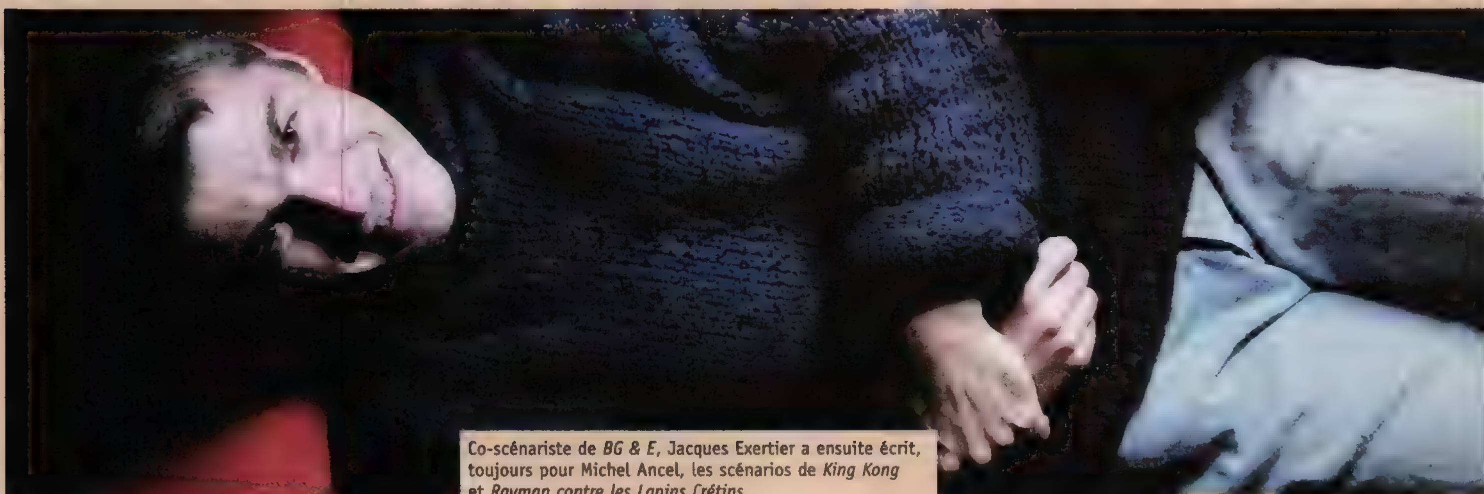
QUAND « L'AUTRE » ENTRE EN JEU

Si l'émotion « primitive » dépeinte par Jacques Exertier est commune à tous les jeux, et se retrouve aussi bien dans l'action que dans l'infiltration, l'enquête ou la résolution de puzzle, c'est qu'elle est issue de notre confrontation avec le jeu, en tant que challenge. La peur suscitée par les zombies de *Resident Evil*, le stress ressenti lors des phases d'infiltration de *Splinter Cell* ou la concentration extrême exigée par un FPS ou un Puzzle Game ont pour point commun une mise à l'épreuve. Ces émotions sont étroitement liées au principe même de jeu vidéo. Dans ces conditions, quelle est la particularité de l'émotion proposée dans *ICO* ? Michel Ancel, créateur de *Rayman* et de *Beyond Good & Evil*, apporte un élément de réponse : « Dans *ICO*, tout est basé sur le lien qui se tisse entre le joueur et un autre personnage. Car tout dépend du contexte que l'on propose au joueur. Si dans le jeu, il ne dépend de personne, il ne créera que très peu de connexions avec d'autres entités. Il faut donc développer les liens, c'est l'étape numéro un pour ne plus être un ermite. Beaucoup de nos émotions les plus fortes (amour, jalousie, compassion, amitié) prennent source dans ces fameux liens. » Vous l'aurez compris, la réponse, c'est : l'autre. C'est par une interaction avec un autre personnage que le joueur accède à un second niveau d'émotion, plus élaboré, qui fait appel à toute une palette de sentiments. Bien entendu, il ne doit pas s'agir d'une simple instrumentalisation de l'autre. Le simple fait de se renseigner auprès d'un passant ou d'acheter du matériel chez le marchand du coin ne suscite pas ce type

d'émotion qui fait la particularité de quelques titres marquants, et encore rares. L'autre devient porteur d'émotion dès l'instant qu'il est l'objet numéro un de notre intérêt, qu'il motive nos actions. Bien entendu, le cas le plus éloquent réside dans *ICO* : le joueur traverse la majorité des niveaux en se souciant du personnage de Yorda, en veillant à sa sécurité et en la guidant au milieu des embûches. Même lorsqu'elle est absente, elle reste notre préoccupation première : un simple cri étouffé de sa part et l'on vole à son secours. Le joueur se sent responsable de quelqu'un d'autre que de lui-même, et peut même finir par s'attacher davantage à Yorda qu'à soi. L'escorte, qui crée une relation d'interdépendance forte entre le joueur et une autre entité, n'était pourtant pas nouvelle. Quelques titres avaient, déjà auparavant, popularisé un gameplay basé sur l'accompagnement d'un allié dont il fallait veiller à la survie : on pense notamment à *L'Odyssée d'Abe*. Il n'est pas rare non plus de trouver, dans les FPS, des phases pendant lesquelles on élimine toute menace pour permettre à un autre protagoniste de traverser le décor en toute sécurité. Toutefois, *ICO*, ainsi que d'autres jeux reposant sur la protection d'un personnage plus faible que soi (en particulier la série des *Forbidden Siren*), titille plus directement la corde sensible. Mais cela ne tient-il pas tout simplement à l'emploi de codes, qui renvoient à des sentiments bien précis ? Le simple fait de tenir Yorda par la main, ou d'aider une jeune aveugle à nous suivre en évitant de marcher trop vite devant elle (*Forbidden Siren*), établit une relation concrète, directement identifiable, où l'on se sent partie prenante d'un échange.



The Casting, une démo signée David Cage où une actrice passe par toutes les émotions possibles.



Co-scénariste de *BG & E*, Jacques Exertier a ensuite écrit, toujours pour Michel Ancel, les scénarios de *King Kong* et *Rayman contre les Lapins Crétins*.

ÉMOTION SIMULÉE

Ces quelques exemples incarnent-ils la quintessence de l'émotion en jeu vidéo ? On peut en douter, dans la mesure où ils atteignent très vite leurs limites. Car dans tous les cas cités, l'interaction avec l'autre, même si elle permet d'instaurer un semblant de complexité, se contente de simuler la véritable émotion. En réalité, le joueur subit, malgré tout, la présence de l'autre, comme une contrainte : il se voit imposer cette compagnie par la conception même des niveaux, qui rendent l'ami(e) indispensable à la progression. Dans *L'Odyssée d'Abe*, par exemple, on n'est jamais obligé de sauver ses congénères pendant l'aventure, qui peut se finir sans avoir fait preuve du moindre altruisme. Mais dans ce cas, une mauvaise surprise nous attend : les Mudokons, fâchés de notre manque de civisme, nous abandonnent à notre sort, et Abe finit broyé dans un mixeur géant. Ce qui ne serait pas arrivé s'il s'était montré loyal. Quel que soit son choix, le joueur ressentira une émotion : la fierté de s'être montré responsable et digne de confiance, ou la honte d'être considéré comme un être négligeable. Mais toutefois, l'une des deux décisions seulement permet d'accéder à la fin du jeu proprement dite. Plus dirigiste encore, *ICO* nous impose d'aider et de protéger Yorda, sans laquelle il est impossible d'ouvrir les portes et donc de s'enfuir du château. Et si on la tient par la main, c'est uniquement pour l'inciter à courir plus vite. Pire, la seule action vraiment désintéressée du jeu nous est imposée, elle ne dépend pas de notre libre arbitre. L'émotion est ici plus suggérée par une batterie d'astuces et d'associations d'idées, que vraiment ressentie par le joueur. « Je pense qu'il faut traiter les émotions complexes de manière différente, comme des conséquences d'émotions simples combinées », estime Jacques Exertier. « Pour traiter dans un jeu des sentiments comme l'amour ou l'amitié, par exemple,



Cette petite fille compte sur vous : cela vous dissuadera-t-il de vous comporter en coureur de jupons ? (*Yakuza*)

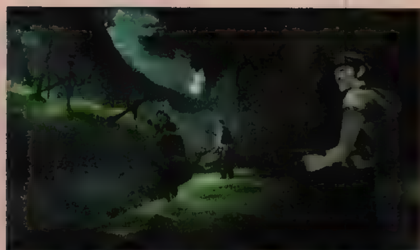
nous devons faire vivre au joueur des émotions plus simples mais déclinables en gameplay (la dépendance mutuelle, le manque, la sensation d'être plus fort ensemble, l'échange…) et travailler sur ce mélange. » On pense en particulier à *Silent Hill 2*, qui n'impose jamais de comportement au joueur, mais le met en face de choix non formulés, comme protéger la jeune femme qui l'accompagne ou l'abandonner aux griffes des monstres. En fonction de l'attitude adoptée, la fin du jeu change, mais rien n'indique clairement la corrélation entre la cause et l'effet : le jeu s'adapte à l'attachement, ou au contraire à l'indifférence du joueur pour un autre personnage. Autre exemple, lui aussi basé sur une liberté relative : celui de *Yakuza*. Le joueur y est parfois accompagné d'une petite fille, qui le suit partout. Mais s'il décide d'entrer dans un bar à hôtesses pour s'adonner à des loisirs d'adulte, l'enfant est obligée de l'attendre à l'extérieur. Elle lui demande alors de ne pas la laisser toute seule. Le choix du joueur sera sans conséquences sur la suite de l'aventure, mais sera en revanche conditionné par son degré d'implication dans le rôle paternel assumé par son personnage. Dans les cas qui précèdent, l'émotion est rendue possible par la possibilité d'un choix, qui positionne moralement le joueur. David Cage pense que la liberté est la clé d'une émotion accrue dans les jeux vidéo : « Il m'est arrivé de jouer à des jeux où je remplissais mes missions, passais de niveau en niveau, jusqu'au moment où je posais mon pad et j'éteignais la console, parce que je n'éprouvais aucun intérêt pour ce que j'étais en train de faire. Pourquoi est-ce que je dois atteindre tel objectif ? En quoi le sort de mon personnage me concerne-t-il ? Pourquoi est-ce qu'il faut tuer ces ennemis ? Je n'avais aucune connexion émotionnelle avec l'expérience.
La manière dont les créateurs conçoivent les jeux est en train de changer profondément. Enchaîner les missions dans un jeu devient de moins en moins intéressant et beaucoup ressentent le besoin de changer de modèle et de découvrir d'autres structures. Jouer avec l'émotion et s'écarter de cette logique d'objectifs a été une des motivations de mon travail sur *Fahrenheit*. J'ai voulu créer des scènes qui reposaient presque uniquement sur le ressenti du joueur, sur ce qui se passait dans sa tête. De nombreux moments du jeu ne valent que par leur portée émotionnelle. Je pense par exemple à un chapitre de *Fahrenheit* où Tyler Miles se lève le matin pour aller au travail, et où on le suit alors qu'il se réveille, qu'il s'habille, qu'il se douche, qu'il discute avec sa femme, qu'il prend un café, puis met son manteau et part au boulot. Les joueurs me parlent très souvent de cette scène parce qu'on y partage l'intimité du personnage et qu'on y ressent quelque chose. »


Écrit comme un polar de haute volée, *Max Payne 2* nous emporte dans une histoire d'amour violente et tragique.

LES CLÉS DE L'IDENTIFICATION

Peut-on aller encore plus loin qu'une série de mise en situation pour éprouver l'implication du joueur ? Peut-on l'inciter à une identification si étroite avec son personnage, qu'il finisse par éprouver vraiment ce que ressent ce dernier ? Haine ? Amour ? Là encore David Cage intervient : « L'empathie, c'est l'investissement émotionnel du joueur dans son personnage. Il n'est pas nécessaire qu'il lui ressemble ni même qu'il parle. S'investir émotionnellement dans une représentation virtuelle, c'est partager ce que ressent cet avatar. Il existe d'innombrables moyens qui sont maintenant de mieux en mieux connus et maîtrisés. On réalise d'ailleurs que l'empathie et l'identification dans les jeux fonctionnent d'une manière très similaire au cinéma ou dans la littérature.


Dans *Silent Hill 2*, tout est fait pour brouiller les repères du joueur et lui communiquer des émotions contradictoires.



Bien que très scripté, le *King Kong* de Michel Ancel établit des rapports subtils entre le joueur et ses compagnons d'aventure.



Créateur de *Rayman*, Michel Ancel a réussi dans *BG & E* et *King Kong* à communiquer des émotions intenses au joueur.



Tous les épisodes de la saga *MGS* jouent à confondre le joueur et son avatar, en misant sur l'identification.

J'ai pu le vérifier dans *Fahrenheit*, en montrant qu'on pouvait s'intéresser à plusieurs personnages et pas uniquement à un héros unique, exactement comme le cinéma ou la bande dessinée le font depuis longtemps. Par ailleurs, le héros n'a plus besoin d'être fort avec des gros muscles pour qu'on s'intéresse à son sort, croyance encore très répandue dans beaucoup de jeux. Les anti-héros torturés en proie au doute sont infiniment plus intéressants. Je crois qu'il faut donner au joueur des raisons de s'intéresser à son personnage, faire un travail sur son background, sur son apparence, sur les raisons pour lesquelles il est comme il est. J'ai par exemple beaucoup apprécié le travail fait sur la caractérisation de *God of War* : je trouvais le héros profondément antipathique (la peau très blanche, le crâne rasé, le visage méchant). Mais il commençait le jeu en se suicidant, ce qui était intrigant. Puis son apparence a été totalement expliquée par son histoire personnelle plus tard dans le jeu. Résultat, je me suis intéressé à un personnage qui me semblait lointain, j'ai progressivement appris à le connaître et m'y suis finalement attaché. Ce genre de situation est extrêmement intéressante et enrichissante. » Tout l'art consiste à établir une distance subtile entre le joueur et son avatar, comme l'explique Michel Ancel : « Plus le joueur a de contrôle sur son personnage et son destin, plus il fusionne avec lui (*World of Warcraft*). Si au contraire son personnage lui est étranger, il prend du recul et devient une sorte de dieu manipulateur (*Les Sims*). L'empathie la plus forte, d'après moi, se ressent vis-à-vis de personnages avec qui l'on expérimente une interaction forte, tout en leur laissant une relative autonomie. À ce moment-là, les liens peuvent se tisser. »

UN DOMAINE À EXPLORER

Entre liberté d'action bien dosée et qualité d'écriture sachant intéresser au destin et aux ressentis d'un avatar, les développeurs de jeux vidéo disposent déjà d'un large panel de techniques pour communiquer des émotions au joueur. Reste à savoir si cela correspond aux besoins et aux envies de l'industrie. Jacques Exertier : « Je pense que les émotions simples sont déjà le présent du jeu vidéo et garderont toujours une place forte dans les jeux même si elles ne servent pas des émotions complexes. Mais ces dernières sont effectivement beaucoup moins traitées pour l'instant et représentent à mon avis un potentiel énorme. » Une opinion que partage David Cage, avec un soupçon d'optimisme supplémentaire : « Si l'industrie interactive veut élargir son marché, elle va devoir trouver un peu plus de sens et de maturité pour convaincre un public plus large de s'y intéresser. L'émotion va devenir l'enjeu majeur de cette industrie dans les années à venir. Il y a trois ans, je suis passé plusieurs fois pour un cinglé en disant que l'émotion allait être la clé de voûte de mon jeu. Aujourd'hui, tous les éditeurs ne parlent que d'émotion. Ce n'est pas forcément l'intérêt créatif qui dicte cet engouement récent, mais bien des raisons économiques. Peu importe, d'ailleurs, l'important c'est qu'on permette aux créateurs d'explorer de nouvelles voies et qu'on leur donne les moyens d'exprimer leurs idées. Les années qui viennent promettent en tout cas d'être particulièrement intéressantes, car le plus grand apport next gen ne résidera probablement pas dans la technique, mais dans l'émotion. »

Denis



TESTS
MODE D'EMPLOI

Un vent de consternation s'est levé à la vue du thème de ce mois-ci. Le reste de l'équipe ne trouvait en effet pas justifié le fait de parler des jeux marquants de 2006. Voici un extrait du dialogue très improbable qui a eu lieu à la rédac. Plume : « On est en train de faire le numéro de février, faut trouver autre chose mais je n'ai aucune idée. Et puis, j'aime bien contredire Keem. » ; Nezumi : « Et pourquoi ne parlerait-on pas de la Saint-Valentin ? » ; Jérôme : « La quoi ? » ; Zaza : « J'aimerais souligner le fait que le mois de février est plus court que les autres. On mange donc "trop beaucoup" moins, c'est un scandale ! » ; Teckos : « En parlant de ça, vous avez vu comment j'ai aménagé ma cuisine ? L'est pas trop beau mon lavabo ? » Stop ! Alors tout d'abord, à l'heure où l'on rédige ces lignes, l'année 2006 vient à peine de se terminer et c'est donc l'occasion de dresser un mini-bilan. Et puis ça nous donne l'opportunité de scander notre amour pour Capcom à l'approche de la Saint-Valentin (voilà, je l'ai placé !), qui s'est montré productif et a su nous offrir de bien belles choses (De *Dead Rising* à *Lost Planet* en passant par les *Phoenix Wright* et autres *Viewtiful Joe*), ainsi que de rendre hommage à son studio Clover. Celui-ci, dont le maître mot semble toujours avoir été « inventivité », va malheureusement fermer ses portes dans les semaines à venir. C'est triste de voir que le génie de tels créateurs n'ait pas payé. Surtout lorsque l'on voit, écoute, touche à leur dernier bijou, *Okami*. Un titre si dense, si bon, si novateur, si bien réalisé, qu'il mérite non seulement toute notre attention, mais aussi la note maximale dans nos pages. Pour marquer d'un grand coup le départ de ses géniteurs, pour stigmatiser à jamais nos esprits… C'est la fin du loup mais sûrement pas celle du lion. Capcom est un éditeur plein de ressources et nous, joueurs, avons toujours faim de ses productions !

Keem



LOST PLANET [360] P.70

TECKOS



En fait, le jeu favori de tous a été de tenter de vous offrir le meilleur mag (les dossiers, entre autres), en attendant de pouvoir vous dévoiler la nouvelle formule. Pour l'heure, je m'en retourne à mon bouclage et fais donc une révérence à ceux qui continuent d'y croire et de nous suivre !

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : Mass Effect (360)

JEROME



Le jeu de 2006 ? *Gears of War* ! À cause de lui, j'ai troqué mes heures de sommeil contre des heures de deathmatchs sur le Xbox Live. Il agit sur moi telle une drogue dure, et ça ne m'était pas arrivé depuis longtemps. Oui, je suis devenu un vrai geek of war…

TITRE DU MOIS : Lost Planet (360)

JEU ATTENDU : Gears of War 2 !

KEEM



Kameo, Shadow of the Colossus, Fight Night 3, Dragon Quest VIII, DOA 4, Table Tennis, Oblivion, Tetris DS, Dead Rising, PES 6, Gears of War, Twilight Princess, Viva Piñata… Comment ça y a plus de place ? C'est pas de ma faute si la cuvée 2006 était si bonne, hein !

TITRE DU MOIS : Lost Planet (360)

JEU ATTENDU : Mass Effect (360)

DIRK



En cette année de transition, traditionnellement pauvre en titres d'envergure, nous avons eu la chance de savourer quelques merveilles, dont le sublime *Okami*, chant du cygne du studio Clover, ou encore le magnifique *Gears of War* sur Xbox 360. Sans parler de *Zelda* sur Wii !

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : Metal Gear Solid 4 (PS3)

ED



Depuis que j'ai dû fracturer ma porte d'entrée tout seul, mon jeu préféré, c'est « shoote le serrurier ». Un FPS qui consiste à retrouver l'énergumène qui a profité de mon malheur pour m'arnaquer : c'est pas très fun, mais ça défoule !

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : Guitar Hero II (360)

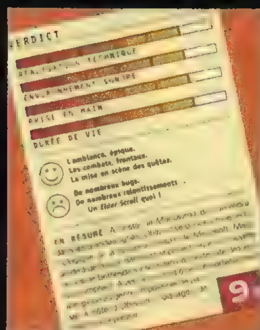
RAPHAEL



L'année 2006 aura été placée sous le signe conjugué du colosse et du loup. Construction rythmique inhabituelle, esthétique hallucinante, frissons d'adrénaline. Deux chefs-d'œuvre, deux raisons de croire encore dans le pouvoir d'enchantement du jeu…

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : Bioshock (360)



LE VERDICT

Essentiels pour vous faire une idée du jeu, les critères suivants comptent bien évidemment dans notre appréciation générale. Mais attention, la note d'intérêt n'est en aucun cas une moyenne de ces derniers.

- **Réalisation technique :** ensemble d'éléments qui constituent la partie visuelle (design, moteur graphique, animation, effets spéciaux, caméras, etc.).
- **Environnement sonore :** tout ce qui se rapporte au domaine auditif (qualité des musiques, systèmes sonores utilisés, voix, doublages, teneur des dialogues, etc.).
- **Prise en main :** l'ergonomie est-elle pensée pour que l'on ne fasse plus qu'un avec la manette ou l'est-elle de sorte que cette dernière se retrouve pliée en quatre ?
- **Durée de vie :** le jeu chroniqué propose-t-il un challenge suffisamment long et tripant pour nous scotcher des heures durant ? Quid de la « rejouabilité » ?

LE BARÈME

Voici notre système de notation. Toujours fiable, juste et indiscutable. Non, il n'y a pas de mais, on a dit indiscutable !

- **0** C'est tout sauf un jeu...
- **1** Vade retro Satanas !
- **2** Sorti 10 ans trop tôt...
- **3** ... ou trop tard, au choix.
- **4** Oui mais... [illegible]
- **5** Très moyen. Trop moyen. Pas moyen !
- **6** Du potentiel mais encore trop de lacunes.
- **7** Un bon jeu ! [illegible]
- **8** Une valeur sûre.
- **9** Excellent. À posséder absolument.
- **10** [illegible]



Sont répertoriés dans ce classement les titres les plus décevants du mois. Pas besoin de note. Rien ne sert de retourner davantage le couteau dans la plaie.



Un petit tableau des meilleures ventes vous donnant un aperçu des goûts et des couleurs chez nous, aux États-Unis et au Japon. C'est parfois surprenant !

DENIS



Okami est sans doute le jeu le plus marquant pour moi depuis *MGS 3*. Aboutissement à tous les niveaux, il est aussi le chant du cygne du studio Clover, qui fermera ses portes en mars prochain. Un chef-d'œuvre absolu qui restera gravé dans ma mémoire.

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : Metal Gear Solid 4 (PS3)

PLUME



Je citerais bien des caisses de jeux qui ont marqué 2006. Mais je crois que l'unique, celui qui a rendu certains bouclages impossibles et provoqué autant d'éclats de rire que de peines inconsolables, c'est lui : l'éternel *Bomberman* !

TITRE DU MOIS : Super Monkey Ball: Banana Blitz (Wii)

JEU ATTENDU : Stranglehold (360 et PS3)

ZAZA



Généralement, on se vante d'arrêter de fumer et non le contraire. Par conséquent, je ne citerai pas *World of Warcraft* comme mon jeu marquant de l'année 2006, mais celui qui m'aura permis d'en sortir, mon patch, mon héros : *Final Fantasy XII*. Merci à toi.

TITRE DU MOIS : Lost Planet (360)

JEU ATTENDU : Final Fantasy XIII (PS3)

NEZUMI



Shadow of the Colossus pour sa poésie, *Mario Kart DS* pour l'odeur de pneu brûlé, *Guitar Hero* pour les tendinites qu'il m'a procurées, *Zelda: Twilight Princess* pour avoir fait resurgir la louve qui est en moi. Et *Dragon Quest VIII* pour tout.

TITRE DU MOIS : Okami (PS2)

JEU ATTENDU : La PS3 en France (si, si, j'y crois !)

AU PROGRAMME



TEST

OKAMI

LE LOUP TE MANGERA

APRÈS UNE (TROP) LONGUE ATTENTE, *OKAMI* ARRIVE À GRANDS PAS DE LOUP EN FRANCE. IL EST TEMPS DE SAVOURER L'ULTIME CHEF-D'ŒUVRE DE CLOVER QUI S'EST HÉLAS FANÉ DEPUIS.



Okami est un hommage au Japon traditionnel, et son histoire puise grandement dans la mythologie. Selon la légende de l'ancien pays nippon, un dragon à huit têtes nommé Orochi semait le mal autour de lui. Mais un jour, un valeureux guerrier défia le monstre pour sauver sa belle donnée en offrande et, aidé par un loup, le vainquit. Jusqu'à ce que, cent ans plus tard, Orochi soit libéré de son sort et répande à nouveau la terreur. Telle est la situation quand la déesse du soleil, Amaterasu, décide de sauver le pays en incarnant à nouveau le loup blanc. Tout au long de l'aventure, les multiples références aux mythes japonais, qui ne cessent de s'entrecroiser, ont le don d'enrichir un imaginaire toujours plus dépaysant, toujours plus séduisant, et influent sur le design des personnages et des monstres. Mais la plus remarquable des inspirations vient du choix graphique en lui-même qui donne l'impression d'admirer des estampes animées, mélange habile de cel shading et de coups de pinceau, sur un fond au grain semblable à une feuille de Canson. L'effet saisissant apporte un charme singulier à ce jeu tout en finesse, tout en poésie.

UN IMAGINAIRE TOUJOURS PLUS DÉPAYSANT, TOUJOURS PLUS SÉDUISANT

PEINS-MOI, JE RÊVE

Lâché dans un Nippon champêtre, le loup doit s'acquitter du même devoir à l'entrée de chaque nouvelle zone, débarrasser les lieux des miasmes néfastes qui l'entourent, avant de pouvoir approfondir son exploration. Ce qui n'est pas sans rappeler les mésaventures de Link dans *Twilight Princess* dont les ressemblances troublantes ne s'arrêtent pas là, même si *Okami* est le précurseur. Amaterasu dispose des mêmes facultés qu'un loup ordinaire (sauter, creuser), mais il peut aussi combattre grâce à diverses armes (boucliers, lances…). Rien d'extraordinaire en soi, si ce n'est qu'il le réalise avec grâce et dignité, faisant même fleurir la végétation sous ses pattes. Il ne faut toutefois pas oublier que derrière le doux pelage de la bête se cache une déesse pourvue de pouvoirs hors du commun. Ceux-ci se traduisent par l'utilisation d'un pinceau permettant d'interagir avec l'environnement via un procédé propre et sans bavure : appuyer sur R1 pour figer

GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CLOVER STUDIO





CLOVER LIVRE SON DERNIER SOUFFLE EN APOTHÉOSE









l'image dans un rouleau en noir et blanc et réaliser des symboles simples avec le stick directionnel. Un rond sur un arbre permet de le refleurir, un autre dans l'eau sert à faire apparaître un nénuphar, un soleil fait place au jour, un cercle affublé d'une mèche laisse place à une bombe, une boucle fait souffler une brise (dont le sens change selon celui de la boucle), etc. Et le nombre de possibilités ne cesse de grossir à mesure qu'Amaterasu débusque les dieux gardiens cachés dans les douze constellations zodiacales. Ce qui est frappant avec cette technique du pinceau, c'est qu'elle devient vite familière, instinctive et ne casse en rien le rythme du jeu, d'autant que son utilisation est fréquente puisqu'elle sert autant pour l'exploration que pour les combats.

FAIM DE LOUP

Okami affiche une ambiance graphique de toute beauté et un gameplay intelligent au service d'une histoire pas du tout avare en quêtes annexes. Les coffres sont bien cachés et ne se dévoilent parfois qu'à la nuit tombée, quand un rayon de lune éclaire nonchalamment un point. Les petits animaux à nourrir et la végétation à soigner apportent des points de bonheur servant à renforcer les capacités d'Amaterasu (vie, jauge d'encre pour le pinceau...). Et au total, le titre tient en haleine sur une quarantaine d'heures, ce qui est une durée de vie assez conséquente pour le genre. *Okami* ne s'octroie que peu de faiblesses qui viennent essentiellement des bruitages maladroits et énervants, et d'une caméra confuse si elle est trop proche. Alors, il n'est que plus rageant que le studio Clover, également père des *Viewtiful Joe*, soit récompensé pour ce chef-d'œuvre par une fermeture en bonne et due forme. Une larme à l'œil posthume pour un studio novateur à l'image de ce jeu.

Nezumi





VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

Beauté des graphismes.
Pinceau divin.
Mythologie riche.

Des doublages bruités.
Cinématiques parfois longues.
N'aura jamais de suite.

EN RÉSUMÉ *Okami* est assurément la plus grande réussite de Clover, tant sur le plan visuel que dans l'intérêt de son gameplay. Il sublime tous les jeux d'aventure vus jusqu'à ce jour et diffuse un charisme unique qui restera gravé dans les annales. Une pure merveille à ne rater sous aucun prétexte, une expérience de jeu singulière où l'on interagit avec une œuvre d'art qui aurait sa place dans un musée.

10/10



LOST PLANET: EXTREME CONDITION

GRANDES RETROUVAILLES

EN ALLIANT NERVOSITÉ D'ANTAN ET PLASTIQUE DÉFINIE DE LA NEXT GEN, CAPCOM RETROUVE LE GOÛT DES BONNES CHOSES ET ASSURE AVEC LA MEILLEURE DES RÉSOLUTIONS, LA RÉUSSITE.

RECHAUFFEZ VOS 360 AU CARBURANT OLD SCHOOL !


Oubliez le temps des héros représentés par deux moignons bien armés, où les téléviseurs faisaient office de globes oculaires et nos enceintes étaient improvisées en lobes Dolby Surround. Aux ordures le FPS ringard et dépassé ! L'heure est au TPS, star des années 2006-2007, au Third Person Shooter ! De l'action plus impliquée – on peut enfin profiter de son corps – mais surtout superbement animée, avec des déhanchés fluides et des coups de reins réalistes. Il suffit d'observer le jeune Wayne, acteur principal de *Lost Planet*, tirer à reculons pour constater que nous ferions de même à sa place, enfin... si nous étions dans la neige, armés et poursuivis par des aliens... En d'autres termes, le TPS démodé avec une succession de pas chassés ridicules dès qu'il s'agit de « straffer » à la Max Payne est révolu. L'angle de vue mis à part, les habitués retrouveront des bases comme le tir sur la gâchette droite ou la possibilité de s'accroupir d'un simple clic. Et devront s'adapter à certains essais conceptuels, à l'image du zoom sur la croix directionnelle ou des changements d'angle à 45° par le biais des touches LB et RB, forçant par la même un temps d'adaptation plus ou moins long selon le joueur (Jérôme, si tu nous entends) avant de maîtriser la bête.

AU GOÛT DE CHACUN

Avant d'étaler les qualités évidentes du jeu, certains choix de l'éditeur méritent réflexion. À l'image de



GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 16
MACHINE : XBOX 360



ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM



1



2



3



4



5

l'avancée ancestrale, Capcom optant pour onze missions suivant un schéma identique : progression linéaire, ennemis, boss. On a l'impression de franchir des paliers façon beat'em all, loin de la fluidité d'un *Gears of War* intelligemment découpé inlassablement à chaque stage, vous perdez toute l'énergie emmagasinée, vos armes, le Vital Suit utilisé et débutez avec le minimum vital… Vu la nervosité de l'action, le joueur aurait aimé pouvoir balancer le grappin ou une grenade pendant un saut et éviter la touche multifonctions. Ramasser une arme, frapper au corps à corps, poser son arsenal sur un VS, l'utiliser ou activer une tourelle, tout se fait par le biais de la touche B. Peu évident quand vous désirez monter dans un VS positionné près d'un point de passage et que vous vous retrouvez à taper dedans… Quant aux incohérences, elles ne sont pas en reste. À l'image de ce fichu héros japonais au prénom américain et modélisé sur un acteur coréen (…) qui court aussi vite avec ou sans neige jusqu'aux genoux, et perd autant de chaleur en extérieur qu'en intérieur.

UN RETOUR AUX SOURCES EMBALLÉ DANS DU PAPIER CADEAU NEXT GEN

À l'inverse de la copine qui se balade sans problème en minishort et la moitié des implants mammaires à l'air !

LOST PLANET BORDEL !

Puis après tout, au diable les maladresses ! En venant chercher le dernier Capcom, le joueur se moque bien de savoir si l'autre amnésique a des soucis avec son frangin. Il veut du nerveux, de la neige haute déf', du brutal quoi ! Et entre les pirates, les VS qui vous bombardent de missiles et le bestiaire imposant, qualifier *Lost Planet* d'explosif serait un euphémisme. Sans oublier le palier de fin de niveau qu'il faut étudier rapidement pour trouver le point faible et vider son chargeur dessus. Le tout englobé dans un visuel de classe 360, maître de la fumée volumétrique et effets pyrotechniques hauts en couleur. Pour résumer, *Lost Planet*, c'est une course de *Burnout* avec le turbo infini, le frein endommagé et un trafic maximal. Un bien savant mélange de *Ghosts'n'Goblins*, *Thunderforce* et *Ninja Gaiden*, pour une sauce 100 % old school nippone. Quand vous pensez *Lost Planet*, pensez hardcore, shoot'em up, beat'em all, un retour aux sources emballé dans du papier cadeau next gen. Le mode solo un brin trop court, moins de six heures cinématiques comprises, est rattrapé par des options Live de qualité. On vous laisse imaginer une carte envahie par seize joueurs et les différents Vital Suits à disposition sans le moindre lag. De quoi faire passer *Unreal* pour du *Viva Piñata* option fusil d'assaut. On regrettera juste qu'il ne soit pas adapté à toutes les pattes, contrairement au chef-d'œuvre d'Epic Games, *Gears of War*, excitant dès les premières secondes.

#Zaza

VERDICT



RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ **Techniquement superbe.**
Grande variété d'action.
À l'ancienne !

☹ **Prise en main conceptuelle.**
Touche multifonctions.
À l'ancienne…

EN RÉSUMÉ Oui, le joueur aime Capcom pour son passif, ses idées, son génie, ses boss de fin de niveau. Mais il aimerait aussi le voir évoluer avec son temps, affiner certains détails comme une construction mieux scénarisée qui ne donne pas l'impression de jouer à du *Final Fight* futuriste et une prise en main idéale pour coller avec l'action intense de *Lost Planet*. Sinon, à part ça, on a frôlé le chef-d'œuvre !

8/10



TEST



GENRE : FPS NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 32
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS MACHINE : PSP



LA FLEUR AU FUSIL

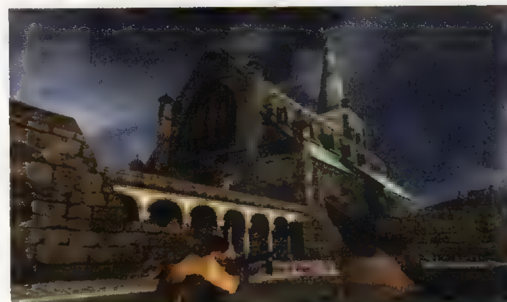
MEDAL OF HONOR: HEROES SI LE SOLO NE CONVAINC PAS, LE FPS D'EA SUR PSP BRILLE PAR UN MULTI DE QUALITÉ.



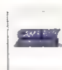
La série *Medal of Honor* peut se targuer d'avoir incarné le top du top des FPS sur la Seconde Guerre mondiale. Mais le problème, c'est que depuis ses moments de gloire, une brouette d'épisodes bien moyens se sont suivis en se reposant davantage sur un nom que sur un gameplay efficace. Alors, pour cette version PSP « inédite », que nous a réservé EA ? Tout d'abord une campagne solo s'étalant sur 15 niveaux, dans laquelle vous incarnerez trois soldats des épisodes précédents. Dans ce scénario original, Patterson, Holt et Baker opéreront dans le Benelux et en Italie. Grâce à une réalisation de haute volée, l'ensemble demeure agréable à regarder, assez varié esthétiquement parlant. Dommage que cela prenne un après-midi pour en faire le tour. La faute à des maps courtes et à une progression on ne peut plus classique, qui ne surprend jamais. Et bien que la prise en main toujours aussi problématique sur cette machine puisse constituer un véritable obstacle à une visée rapide et efficace, l'I.A. des rares ennemis dont on croise la route suffit à confirmer l'extrême facilité du challenge proposé en solo. On peut se dire que la Libération, c'était mieux avant, mais ce *MOH* parvient à justifier son achat grâce à un multi particulièrement fourni. Huit joueurs en ad hoc, voilà qui n'est pas mal pour commencer. Trente-deux maximum en infrastructure, pour peu que vous ayez votre point d'accès Wi-Fi à disposition, voilà un chiffre plutôt intéressant. Si on ne peut pas non plus crier au génie vidéoludique, les modes de jeu (Deathmatch, Capture de drapeau, Démolition, Résistance) sauront séduire tous types de soldats virtuels. L'honneur est sauf, dirons-nous.

Plume

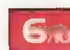








GENRE : ACTION/AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : NEKO ENTERTAINMENT DÉVELOPPEUR : HIDDEN FLOOR
MACHINE : GAME BOY ADVANCE



PIERRE QUI ROULE

BACK TO STONE LA GBA EST TOUJOURS CAPABLE DE FOURNIR DE BONS PETITS JEUX D'ACTION/AVENTURE. LA FRANCE AUSSI.



Dans la série des projets annoncés il y a un sacré bout de temps et que l'on avait un peu oubliés, on vous présente *Back to Stone*. Né du travail en commun de quelques anciens de Kalisto, ce titre constitue une agréable surprise pour la petite GBA. Jeu d'action et d'aventure coloré, il vous place dans la peau d'un combattant aux prises avec de terribles monstres qui, en plus d'avoir dévasté son monde, lui ont arraché une partie de son humanité, un démon envahissant son être. Et par-dessus le marché, tout ce qu'il touche se transforme en pierre. Au cours de son long périple, il va perdre le contrôle. Il lui faudra placer les ennemis effleurés sur des socles qui libèreront une énergie magique fondamentale, tout en se dépêchant et en évitant de s'en prendre plein la trogne au passage. Le gameplay se révèle intéressant, bien calibré et le level design est bien souvent surprenant, avec des puzzles bien sacqués, mais pas trop. La réalisation n'est pas en reste, les décors vus en perspective isométrique façon *Landstalker* sur feu la Megadrive étalent une belle variété et savent se montrer détaillés. Mais cette vue engendre une maniabilité parfois imprécise à laquelle on peine à s'accommoder. Tout comme on ne peut se faire à l'idée qu'il n'y ait aucune pile de sauvegarde dans la cartouche, obligeant à noter des passwords… et l'objectif à accomplir en cas de parties très espacées. En dépit de ces quelques désagréments et de par son prix très bas (20 €), le jeu d'Hidden Floor mérite qu'on s'y essaie.

Plume







GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : WII

Wii

ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : SEGA

Joypad MEGA STAR

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ

BANANE ET BONNE SANTÉ

APRÈS LES STICKS ANALOGIQUES ET LE STYLET DE LA DS, LES SINGES DE SEGA S'ESSAIENT À UN NOUVEAU PÉRIPHÉRIQUE DE JEU. DES SENSATIONS TOUT BONNEMENT EXCELLENTES.

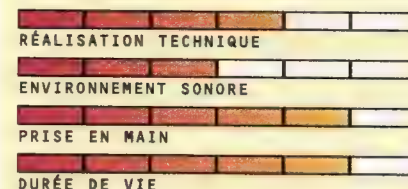
La Wii est une console de salon singulière, je ne vous apprends rien. La différence tient dans sa manette. La prise en main de la Wiimote fait qu'immanquablement deux catégories de jeux se retrouvent sur la machine de Nintendo : ceux qui ont été développés pour en exploiter les fonctionnalités, *Rayman* par exemple, et ceux qui se sont adaptés rapidement sans trop chercher plus loin. *Super Monkey Ball* appartient selon moi à une troisième catégorie : les titres qui étaient dédiés au périphérique sans le savoir. Bien plus efficiente que des sticks analogiques ou un stylet, la détection de mouvements permet, avec un léger temps d'adaptation, une précision jusqu'ici inégalée. Incliner les plateaux de chaque niveau pour diriger son petit singe protégé de sa bulle par des mouvements de poignet, comme cela semble naturel ! Et comme un bonheur ne vient jamais seul, outre cette jouabilité aux petits oignons, le style visuel a particulièrement bien évolué, tout comme le gameplay a gagné en consistance. Les niveaux, déjà bien torturés dans les éditions précédentes, se révèlent encore plus sadiques car ils prennent cette fois en compte la nouvelle capacité de nos ouistitis numériques, le saut en utilisant le bouton A.

LE DÎNER DE GONGON

Plus de reliefs, de mécanismes, de précipices, huit boss : bon courage pour boucler la totalité du mode solo sans vous arracher les cheveux, dit-il en souriant. Cela va de soi que le plaisir solitaire ne représente qu'une infime partie du délire de *Super Monkey Ball*. Le multi a toujours tenu une place particulière. Pour le coup, Sega ne s'est vraiment pas moqué de nous : 50 mini-jeux, jouables dans leur grande majorité jusqu'à 4. Ah oui, tout de même. On retrouve ainsi avec joie les classiques Monkey Bowling et Monkey Target, accompagnés d'un squash mémorable, d'un sumo affreusement tripant ou d'une épreuve de funambule à pleurer. On peut regretter certains divertissements mal calibrés ou inintéressants, mais on ne va pas non plus chipoter sur cet excellent titre, récréatif à souhait. Ce serait pécher.

Plume

VERDICT



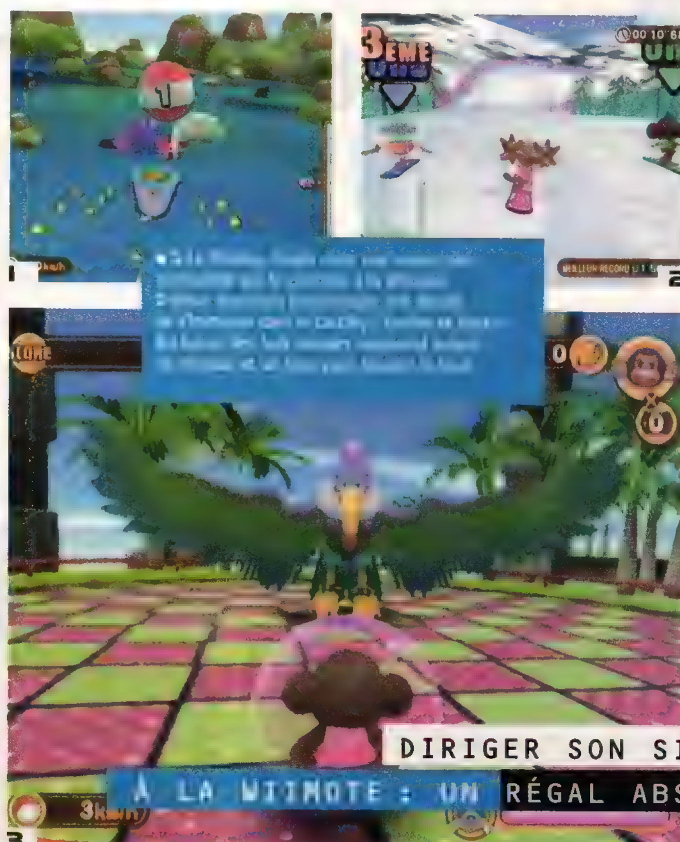
☺ **Contrôle parfait à la Wiimote.**
Solide en solo et en multi.
Le design.

☹ **Ne pas avoir la tremblote.**
Certains mini-jeux moyens.
Toujours pas online...

EN RÉSUMÉ Fans des petits singes enfermés dans leur bulle, fiers acquéreurs d'une Wii, si vous devez compter sur un jeu en particulier pour animer vos soirées d'hiver en compagnie d'une poignée de camarades, c'est par ici que ça se passe. Tellement agréable à la Wiimote et toujours plus farfelu en solo, sa cinquantaine de mini-jeux vous occupera sans problème. Un des jeux les plus convaincants de la console.

8/10





DIRIGER SON SINGE À LA WIIMOTE : UN RÉGAL ABSOLU





GENRE : AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : ATARI DÉVELOPPEUR : ÉTRANGES LIBELLULES
MACHINE : PLAYSTATION 2

7/10

MINIMOYS, MAXIJOY

ARTHUR ET LES MINIMOYS POUR UNE FOIS QUE L'ADAPTATION D'UN FILM N'EST PAS RATÉE, IL NE FAUT PAS SE PRIVER, D'AUTANT QUE C'EST FRANÇAIS.



Si Luc Besson a investi une petite fortune pour faire de son film une réussite, ce n'est pas pour que les autres supports – qui lui sont dédiés – soient de moindre qualité. Voilà pourquoi Étranges Libellules a pu développer cette mouture en coopération avec l'équipe du film, donnant naissance à un jeu qui retrace les aventures d'Arthur dans un monde soigné, féerique et on ne peut plus fidèle. L'ambiance très bien rendue est d'autant plus contemplative que les graphismes sont réussis. Le joueur n'incarne pas seulement Arthur, mais aussi ses compagnons d'aventure Selenia et Bétamèche, qui tiennent un rôle aussi important que celui du héros. Les trois comparses œuvrent la plupart du temps ensemble pour un travail d'équipe très marqué (enclencher des mécanismes, pousser des pierres, assembler des piliers) et restent « switchables » à tout moment pour profiter des compétences de chacun. Il arrive aussi qu'ils soient séparés et évoluent alors chacun de leur côté. Dans tous les cas, leur progression est très bien conçue, ne se limitant pas au simple binôme action/plate-forme pour s'enrichir de petits jeux d'équilibre, de réflexe, de vol à dos de moustique... Cette accumulation de phases de jeu diversifiées rend la progression très plaisante, même si certaines étapes deviennent parfois pénibles du fait d'une caméra pas toujours optimum. Quoi qu'il en soit, *Arthur* n'est pas une adaptation faite à la va-vite, juste capable de satisfaire le fan du film et/ou du livre, c'est un jeu à part entière plein de secrets, de charme et de corps.

Nezumi







GENRE : AVENTURE NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : THQ DÉVELOPPEUR : 7 STUDIOS
MACHINE : PLAYSTATION 2

4/10

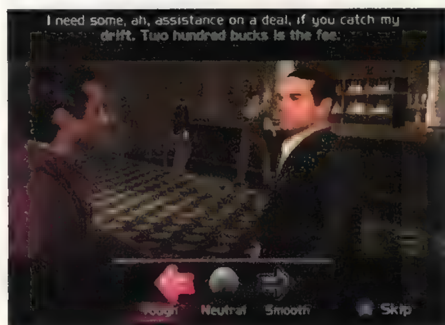
REFUSEZ CETTE OFFRE !

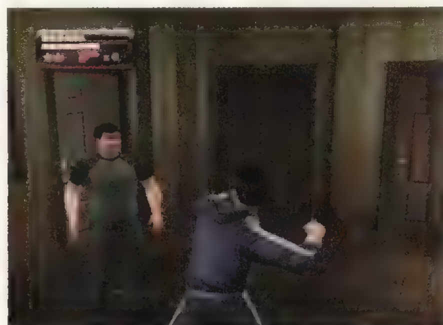
THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT SPÉCIALISÉS DANS LE BÂCLAGE DE JEUX À LICENCE, LES DÉVELOPPEURS DE 7 STUDIOS PERSISTENT ET SIGNENT !



Série très écrite qui joue habilement avec les codes des films mafieux, *The Sopranos* se prêtait difficilement à l'approche simple et directe d'un jeu vidéo. Pour contourner le problème, 7 Studios va chercher du côté du *Parrain*, adaptation (relativement) réussie. Les ressemblances entre les deux titres s'avèrent même embarrassantes sur la durée et ne sont franchement pas à l'avantage des *Sopranos*. Le principe est identique : vous incarnez une petite frappe fraîchement intégrée au gang de Tony, qui doit faire ses preuves en accomplissant toutes les basses besognes. Le héros est insipide et n'aide pas vraiment à l'identification. Les personnages de la série sont réduits au rôle de commanditaires et perdent tout charisme. Quant au gameplay, il est nettement emprunté au *Parrain* : il s'agit pour l'essentiel de s'agripper à l'adversaire et lui flanquer une correction, de l'achever en lui administrant quelques coups vicieux, ou lui écraser la tronche dans la cuvette des toilettes. Molle, approximative, la maniabilité gâche les rares idées de ces phases d'action. Quant aux missions, elles vous limitent à des zones d'action réduites, avec une interaction restreinte au maximum, sans la liberté d'un GTA-like. Seule ambition du titre : un scénario qui court d'un chapitre à l'autre et tente de rendre crédible tout ce petit monde. Effort rendu caduque par le vide de la réalisation. À fuir.

Denis







GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CLOVER STUDIO

GOD HAND

RACLÉE DIVINE

LORGNANT VERS LES ANNÉES 80, *GOD HAND* REND DIVERS HOMMAGES AUX JEUX D'ARCADE TOUT EN RENOUANT AVEC UNE DIFFICULTÉ OLD SCHOOL. MOCHE, MAIS JOUISSIF !

Ironie de la distribution, nous testons dans le même numéro les deux dernières (et ultimes) productions du studio Clover : *Okami* et *God Hand*. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elles ne se ressemblent pas du tout, et que *God Hand*, par son outrance, sa grossièreté graphique, son vide scénaristique et son caractère répétitif, fait a priori pâle figure à côté des aventures d'Amaterasu. Sans pouvoir prétendre au même niveau d'excellence, ce jeu d'action a toutefois l'efficacité d'un coup de boule et procure des sensations tout droit issues de l'âge d'or de l'arcade, auquel Capcom n'a pas qu'un peu participé. Dans une ambiance de western, Gene dérouille des punks échappés de *Mad Max* et leur administre des raclées comme on n'en voit que dans *Ken le Survivant*. Et quand il se sent un peu débordé par le nombre, il fait appel au God Hand, son bras droit magique, dont la puissance est alors décuplée pendant quelques secondes. Simple, non ? *God Hand* n'est pas de ces jeux que l'on contemple : il n'a d'intérêt qu'une fois le pad en main et après une bonne heure de pratique. Clover tourne le dos aux préoccupations esthétiques, se cantonne à une poignée de décors cubiques, bref, n'a d'yeux que pour la baston.

CARTOON POUR LES PROS

À la croisée du beat'em all et du jeu de combat façon *Tekken*, *God Hand* est technique : il faut s'adapter, esquiver, contrer, ne jamais relâcher l'attention. L'abondance de coups proposés est hallucinante : des dizaines à débloquer, puis à combiner à loisir pour créer ses propres enchaînements. Sans oublier la roulette, astuce consistant à sélectionner un coup spécial en temps limité. Très difficile, *God Hand* se conquiert de haute lutte et s'avère vite infranchissable en mode normal. Pour compenser, il accumule les effets cartoon (adversaires qui volent en tous sens, manchettes qui font s'écrouler le décor) et les gags débiles, saupoudrés d'une certaine ambiguïté sexuelle. Bien que répétitif, *God Hand* tient la route et renouvelle le genre. Déstabilisant, mais au final réussi.

#Denis


1


2


1



3



2



4



POUR APPRÉCIER GOD HAND, IL FAUT DÉPASSER LES APPARENCES



5

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **Le système de combos. Très technique. Ambiance fun.**

☹ **Pas de scénario. Graphiquement très pauvre. Assez répétitif.**

EN RÉSUMÉ *God Hand* ne présente pas de qualité esthétique notable, ni même un univers intéressant. Mais il renoue avec le côté viscéral des jeux vidéo : en dehors du plaisir issu du gameplay, il n'existe rien. À condition d'aimer le beat'em all et la baston technique, il réserve de très grands moments et, pour les moins réceptifs, fait passer la pilule grâce à un humour débile. Un ovni signé Clover.

7/10

DS

GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4 ÉDITEUR : UBISOFT
DÉVELOPPEUR : VIRTUOS MACHINE : NINTENDO DS

6/10

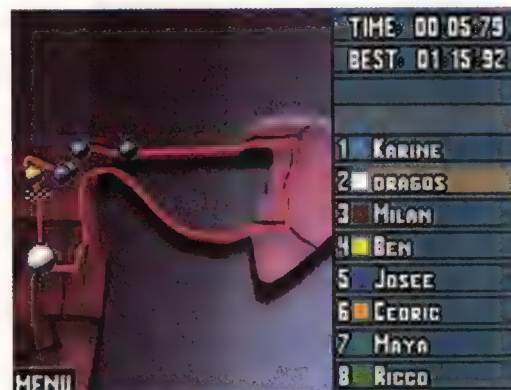
METS LA GOMME !

ASPHALT: URBAN GT 2 LE PREMIER OPUS A FAIT SENSATION DANS LE LINE-UP DE LA DS, QU'EN SERA-T-IL DE SA SUITE ?

Pour qui ne le saurait pas, *Asphalt* est un pur jeu d'arcade, un dur, un vrai, où le frein livré est en option. La raison principale est qu'à l'origine, la série a été développée sur N-Gage. Du coup, c'est sans surprise, mais avec le même plaisir, que la suite puise dans les références du genre, *Burnout* et *Need for Speed Underground* en tête, et se présente sous forme de courses en ville, noyées dans la circulation, avec jauge de nitro. Et le moins que l'on puisse dire est qu'il y en a sous le capot, même pour une portable. Outre un mode Championnat comptant plusieurs types de courses se divisant en diverses épreuves (duel, radar...) et dont les gains servent à acheter toujours plus de véhicules auprès de son concessionnaire pour ensuite les améliorer dans son garage – ce qui représente déjà une grosse portion du jeu –, le titre ne cesse de s'étoffer avec le mode Arcade (course unique, contre la montre, course poursuite où l'on joue les flics, chasse à l'homme où l'on fuit les flics, élimination). Au total, ce sont vingt-trois licences, et une cinquantaine de bolides (soit trente de plus qu'avant), dont des deux-roues, qui s'offrent au joueur. Pourtant, il faut être juste et faire remarquer qu'une grosse partie du jeu sera familière aux adeptes du premier opus d'*Asphalt*. Les sensations de conduite sont quasi identiques, avec encore des erreurs de collision et une impression que la difficulté est à la baisse. Idem pour le rendu technique très proche du précédent volet (juste un peu plus beau). Bref, il est plaisant, mais il aurait pu être mieux.

#Nezumi





Wii

GENRE : FPS NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : ACTIVISION DÉVELOPPEUR : TREYARCH
MACHINE : WII

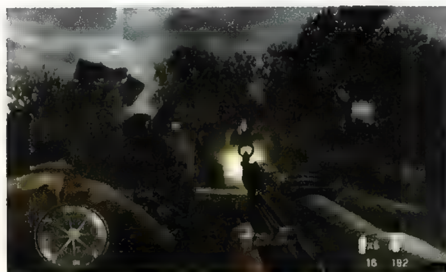
6/10

LIBÉRATION TERNIE

CALL OF DUTY 3: EN MARCHE VERS PARIS *RED STEEL* SE RÉVÉLANT ÊTRE UNE DÉCEPTION, UNE CONVERSION D'UN GRAND FPS NOUS CONTENTERA-T-ELLE ?

J'ai bien peur que beaucoup de jeux multi-plates-formes signés par de gros éditeurs voient une partie de leurs atouts complètement anéantie lors de leur passage sur la Wii. *Call of Duty 3* illustre parfaitement cette crainte. En théorie, ne devrait-il pas se révéler identique à la version Xbox 360 ? Si on se base sur la campagne solo, pas de problème. Même aventure à la mise en scène et au gameplay explosifs, même ambiance qui prend aux tripes et même constat sur la durée de vie pas franchement tip top. Si on se base sur le multijoueur, en revanche... Ah bah, attendez, il n'y en a pas. Évanoui dans la nature durant le portage. Évidemment, la qualité de la réalisation se situe bien en deçà de ce que nous affiche la console de Microsoft, mais malgré tout l'ensemble reste suffisamment lisible et détaillé pour que l'on puisse goûter aux joies du flingage de vilains soldats allemands. Reste un point à élucider, celui de la maniabilité à la Wiimote et au Nunchuk, véritable intérêt de cette mouture. Pas de souci concernant les déplacements et la visée. On prend ses marques assez facilement en quelques minutes, mais d'autres soucis émergent. Le principal problème vient de l'agencement de certaines tâches à d'autres boutons qui sont définitivement mal placés pour nos petites mimines. Un lancer de grenade rapide et précis relève de la gageure, sauf pour nos amis poulpes, que je salue au passage, et les quelques quick time events profitant du détecteur de mouvements font un peu cheap. À se procurer si la Wii est seule à trôner dans votre salon.

#Plume







GENRE : SHOOT/STRATÉGIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 6
MACHINE : NINTENDO DS

DS

ÉDITEUR : NINTENDO / DÉVELOPPEUR : ARGONAUT

STARFOX COMMAND

PRENEZ LES COMMANDES

STARFOX DÉBARQUE SUR DS, DANS UN VOLET QUI PARVIENT À RESSUSCITER L'ESPRIT D'ANTAN MALGRÉ UN ASSORTIMENT D'ÉVOLUTIONS AUDACIEUSES ET POUR LA PLUPART JUDICIEUSES.

Commandeur d'une flotte d'Arwings, seule à même de sauver votre civilisation des envahisseurs qui tentent de la détruire, votre rôle vous contraint à gérer le conflit en amont. Depuis les opus précédents, notre fine équipe de pilotes a en effet pris de la bouteille... et du galon ! Première dans l'histoire de la série, le titre intègre une composante stratégique plus corsée qu'elle n'en a l'air. Sur un plan de bataille schématique, il suffit en effet de protéger le vaisseau mère Great Fox des assauts ennemis tout en remplissant une série d'objectifs. Au stylet, on trace l'itinéraire de chaque vaisseau, ce qui contraint à anticiper les mouvements et les réactions des unités adverses déployées sur un terrain hostile. Comme si cela ne suffisait pas, chaque mission doit être accomplie en un nombre de tours limité, sous peine de subir un échec. À chaque escarmouche, on passe en mode pilotage.

UN STARFOX PAS COMME LES AUTRES, MAIS UN STARFOX DIGNE DE CE NOM

RÉAPPRENTISSAGE

SFC abandonne l'un des fondements de la série (les missions à l'itinéraire prédéterminé) et lui substitue des missions à réaliser en temps limité dans des arènes où le joueur peut se déplacer librement. Malgré ce que d'aucuns considéreront comme une trahison, l'esprit est bien là, presque intact. Plus controversée en revanche, la maniabilité demandera un certain temps d'adaptation à la plupart des joueurs, car les créateurs ont choisi de restreindre le contrôle au stylet, ce qui suppose que les actions les plus simples exigent autant de manœuvres délicates, y compris de tapoter des boutons sur l'écran tactile. Les qualités de pilote durement acquises lors du mode solo (un tantinet répétitif par nature) seront alors mises à profit dans le mode multi jouable jusqu'à six, et qui constitue sans nul doute le clou du jeu. Seul reproche à cet égard : il suffit qu'un seul joueur se déconnecte pour interrompre de manière éhontée le plus spectaculaire des dogfights. Pourquoi Nintendo, pourquoi ?

#Dirk

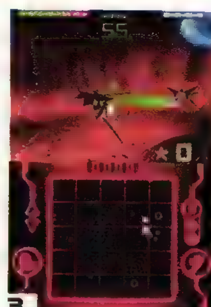

1

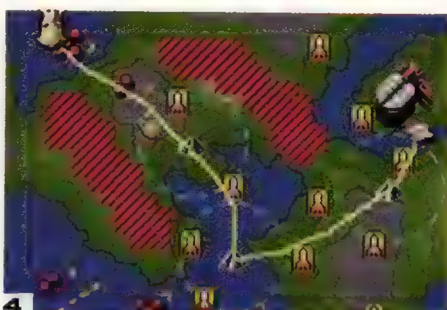
1-Certains vaisseaux adverses tracent un maillage destructeur pour vous compliquer la vie. 2-Pour atteindre le point faible de certains boss, il faudra effectuer de périlleuses manœuvres d'approche. 3-À défaut d'être vraiment nombreuses, les arènes accessibles en multi recréent des ambiances très diverses. 4-Le Great Fox peut utiliser les missiles que vous ramassez sur votre chemin pour éliminer les ennemis en phase d'approche.



Chaque objectif détruit laisse derrière lui une étoile, seul outil de validation et de comptabilisation des points.


2


3


4

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE


Le mode multi !
Les phases stratégiques.
Une belle réalisation.

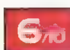

Pas le choix des contrôles.
Principe répétitif.
Problèmes de précision au stylet.

EN RÉSUMÉ Certes, *SFC* n'a rien d'un titre irréprochable. Il refuse au joueur toute alternative à un système de contrôle au stylet contraignant, qui engendrera sûrement autant de frustration que de satisfaction. Sa structure plus souple est aussi plus durement soumise à la redite. Et pourtant, la composante stratégique apporte un plus au jeu, et le mode multi plongera les fans dans une véritable transe extatique. Fox n'est pas mort !

8/10



GENRE : ACTION NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ÉDITEUR : BUENA VISTA GAMES
DÉVELOPPEUR : DC STUDIOS MACHINE : NINTENDO DS



POULE MOUILLÉE

CHICKEN LITTLE: ACE IN ACTION S'INSPIRANT DU FILM DE PIXAR, CET OPUS VOLE DE SES PROPRES AILES ET PROPOSE UNE HISTOIRE INÉDITE.





Dans *Ace in Action*, le jeune Chicken ne rejoue pas ses aventures tirées du film, mais s'octroie une parenthèse en se focalisant sur une séquence durant laquelle il prend l'apparence d'un coq soldat d'élite à gros biscoteaux qui parcourt les galaxies. Du coup, le jeu se veut musclé et les 15 missions se résument facilement à dézinguer des vilains, en alternant successivement les phases à pied avec Chicken, la conduite de tank avec Boulard et le pilotage d'un vaisseau avec Abby. Quel que soit le héros, la force brute se révèle être le meilleur remède et dans l'ensemble l'artillerie comprend tout ce dont un poulet d'élite a besoin (diverses munitions, boucliers, grenades…). Mais là où le soft marque sa différence, c'est dans la prise en main des personnages. En effet, s'ils se dirigent avec la croix directionnelle, la visée est, elle, indépendante et s'organise autour des touches A, B, X et Y. Appuyer sur X revient à tirer en haut, A à droite, B en bas et Y à gauche, et les diagonales sont tout aussi possibles en appuyant sur deux touches. Alors, même si le trajet est ultra linéaire, il faudra beaucoup d'attention pour ne pas se faire surprendre par les tirs ennemis qui viennent de toutes parts. Le résultat, certes original, est quand même déroutant et aura du mal à séduire le jeune public auquel on destine le titre. Mais les plus âgés verront un challenge prometteur. Quant à la réalisation générale du titre, elle n'est ni mauvaise ni sublime, la vue de dessus étant assez éloignée pour ne pas s'encombrer de trop de détails.

Nezumi



GENRE : INFILTRATION NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : UBISOFT DÉVELOPPEUR : UBISOFT
MACHINE : WII



À DOUBLE TRANCHANT

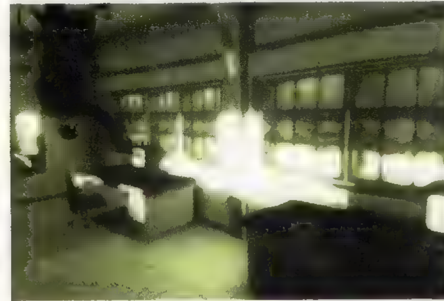
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT NUL NE SAIT CE QUE SAM FISHER A FAIT DE SA WIIMOTE, MAIS VU LE RÉSULTAT, ON PRÉFÈRE NE PAS LE SAVOIR…

Il y a deux choses évidentes dans la vie. La première, en dépit des divagations du Télé Achat, de simples sandales orthopédiques qui ne vous changeront pas une taille XXL en taille Kate Moss en quinze jours. À la rigueur, elles vous feront passer pour un con en moins de quinze secondes, mais c'est tout. La deuxième, tout n'est pas adaptable sur Wii ! Inutile de s'attarder sur l'histoire de *Double Agent*, l'absence de multi ou encore moins le visuel digne d'une PS2 mal ramonée, nous aborderons donc les affres d'une prise en main inadaptée. À commencer par le Nunchuk peu réactif quand il s'agit de sauter alors qu'on le secoue dans tous les sens, ou amorphe dès qu'on le penche pour se coller au mur. À l'inverse de la Wiimote employée pour la caméra, trop sensible, qui transforme l'ersatz d'infiltration en simulation de mal de mer. Les joueurs devaient autrefois gérer la respiration pendant un tir, maintenant, avec le bras tendu obligatoire, ils devront en plus supporter les tremblements. Enfin, l'ergonomie du pad n'offrant pas la même variété qu'une Dual Shock, les programmeurs ont dû forcer les sous-menus. Peu pratique quand un simple sifflement demande une balade dans les options… Valable pour certains produits de type bourrin, idéal pour les jeux lents, la Wii montre à l'inverse ses faiblesses dès qu'il s'agit d'adapter un jeu employant un max de touches, des réflexes rapides et une grande précision. Conclusion pour Splinter : jouez mal mais différemment ou jouez bien, mais pas sur Wii.

Zaza







GENRE : COMPILATION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET PSP



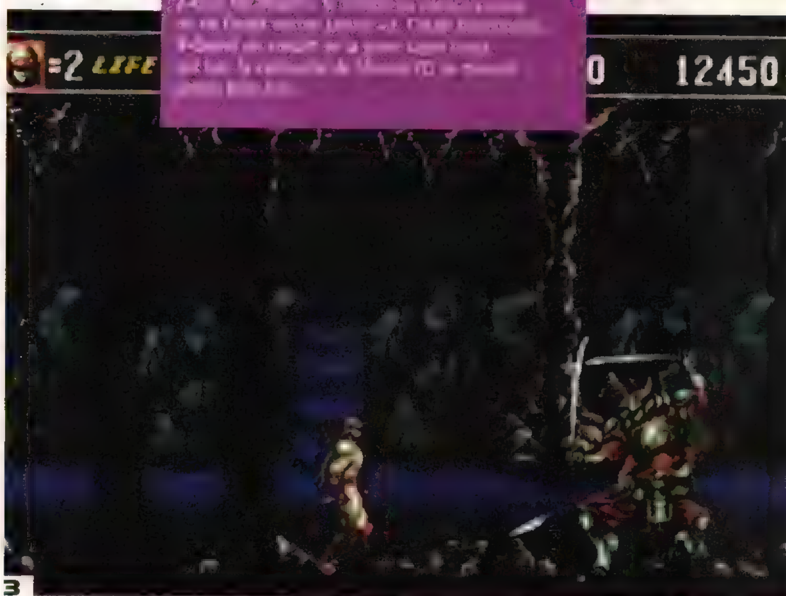
ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : DIGITAL ECLIPSE

UNE POIGNÉE DE JEUX MARQUANTS DE L'ÈRE 16 BITS









SEGA MEGADRIVE COLLECTION

C'EST PLUS FORT QUE TOI

EN ATTENDANT QUE SEGA NOUS PONDE ENFIN UN NOUVEAU MÉGA HIT QUI TUE LA MORT ET DÉCHIRE SA GÉNITRICE, RAPPELONS-NOUS LA (TRÈS) GRANDE ÉPOQUE DE LA MEGADRIVE.

L'ère 16 bits, formidable ! J'ai encore des souvenirs émus de débats où ardents défenseurs de la Megadrive et de la Super Nintendo confrontaient leurs points de vue pour savoir quelle machine possédait le meilleur RPG, le meilleur jeu de plate-forme, le meilleur beat'em all. Forcément stérile, puisque l'on retrouvait de chaque côté des tas de titres sensationnels, dans chaque genre. Les compilations qui fleurissent à tout va et quelques hits d'antan à télécharger sur la Virtual Console de la Wii nous le rappellent volontiers. Il n'empêche que si vous possédez une PSP ou une PS2 et que vous avez conservé un penchant à l'égard de la console de Sega en particulier, *Megadrive Collection* s'adresse clairement à vous. Et au cas où vous n'auriez pas connu cette époque, j'irai même plus loin : si l'histoire du jeu vidéo vous intéresse, n'hésitez pas un instant à lâcher 30 euros au papa de *Sonic*.

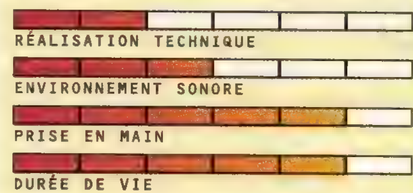
COMPILE POIL

Soyons clairs, sur la petite trentaine de titres disponibles, et comme dans la plupart des recueils pour retrogamers, il y a une quantité de softs dont la qualité oscille entre le moyen et le vomitif. Oubliez toute notion d'amusement en compagnie de l'hideux *Super Thunder Blade*, du pathétique *Virtua Fighter 2*, de *Decap Attack*, de *Flicky* ou des deux *Vectorman*. S'il ne faut retenir que l'essentiel, jetez-vous sur *Phantasy Star II*, *III* et *IV* pour commencer, parmi les meilleurs RPG de l'époque. Que dire aussi de *Sonic*, *1* et *2*, *Kid Chameleon* ou *Ecco The Dolphin* : on y revient avec plaisir. De même, le très original *Comix Zone*, *Columns* et *Bonanza Bros.* parviennent toujours à tirer leur épingle du jeu grâce à de très bonnes idées. Ajoutons que quelques classiques de l'arcade, *Altered Beast* (sur PS2 uniquement) ou *Super Zaxxon* entre autres, seront à débloquer parmi de nombreux bonus comme les interviews de développeurs, des astuces et des trailers (celui de *VF 5*...). Du lourd ? Sans aucun doute. Mais il manque cependant quelques hits à l'appel, *Streets of Rage* en tête. Un *Megadrive Collection 2* ? Noooooon, vous pensez ?

#Plume

Note : Les images qui illustrent cette page proviennent de la version PS2.

VERDICT

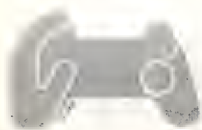


☺ **Quelques classiques indémodables.**
Des bonus intéressants.
Prix sympa.

☹ ***VF 2*** **pour la baston...**
Et ***Streets of Rage*** **?** ***Shining Force*** **?**
Ou encore ***Wonder Boy*** **?!**

EN RÉSUMÉ En ces temps où la plastique irréprochable de *Lost Planet* vient nous percuter les yeux de plein fouet, il paraît difficile de faire abstraction de la réalisation dépassée de la totalité des titres présents sur cette compilation. Il est néanmoins très simple de constater que le gameplay de certains petits bijoux de la plate-forme ou du RPG n'a pas pris une ride. Alors ce serait ça, la beauté intérieure... ?

7/10



TEST



GENRE : ACTION NOMBRE DE JOUEURS : 1
ÉDITEUR : SQUARE ENIX DÉVELOPPEUR : NEXT ENTERTAINMENT
MACHINE : NINTENDO DS

6/10

SALES GOSSES

CHILDREN OF MANA LA SÉRIE DES *MANA* FAIT PARTIE DE CES ŒUVRES TROP POPULAIRES POUR LEUR PROPRE BIEN...



De la part de Next Entertainment, le développeur de *Shining Soul*, il ne fallait sans doute pas s'attendre à un miracle... Ces spécialistes du hack'-n'slash ont signé ici un titre dans la droite lignée de leurs compétences, et rien de plus. L'aventure féerique, le penchant assumé pour l'exploration et la découverte qui faisaient la beauté des *Mana* de la grande époque n'ont pas ici droit de cité. À partir de l'unique village du jeu, le joueur sera transporté dans une multitude de donjons sans réelle progression et sans énigmes, avec un level design au ras des pâquerettes. Autant dire que tout l'intérêt du jeu réside dans ses combats, pourtant loin d'être irréprochables. Le héros, choisi parmi quatre persos aux caractéristiques diverses, pourra équiper deux armes simultanément parmi une sélection totale de quatre (épée, fléau, arc et marteau). Chaque ustensile possède plusieurs usages : simple, chargé (à l'origine d'actions basiques sur l'environnement) et en mode Fever, sorte de furie qui confère aux persos une puissance surhumaine pendant une durée limitée. Un système de gemmes permet d'améliorer leurs compétences, et la magie repose comme toujours sur les huit esprits élémentaires de Mana. Hélas, il faut pour l'utiliser invoquer ces derniers, qui se révèlent le plus souvent inefficaces sur le champ de bataille. Du coup, hormis les nombreuses marques de fabrique de la saga, et l'originalité du système de combat, qui gère les rebonds des ennemis sur les parois et leurs congénères, il ne reste pas grand-chose pour sauver *COM* de la médiocrité.

#Dirk



Perrik | Profil
PV
PM
DEX
SAG
Polyvalent et doué en attaque, en défense et en magie. Efficace à toute distance.



GENRE : MULTIJEUX NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 12
ÉDITEUR : NINTENDO DÉVELOPPEUR : NINTENDO
MACHINE : WII

5/10

RIEN À WARE...

WARIOWARE: SMOOTH MOVES ON L'ATTENDAIT UN PEU COMME LE PREMIER HIT WII DE 2007, MAIS *WARIOWARE* REMPORTE AU FINAL LA PALME DE LA PREMIÈRE GROSSE DÉCEPTION...

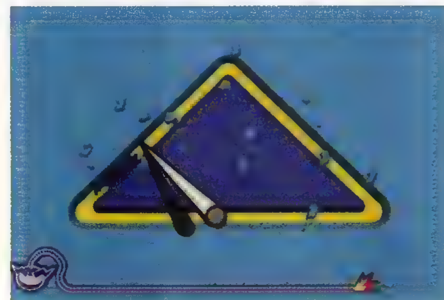


Véritable ovni, *Warioware* nous avait déjà hallucinés et séduits à la fois sur GBA, puis sur DS. Succession de dizaines de mini-jeux au concept ultra simple et dont la difficulté réside plus dans la rapidité de leur enchaînement et la compréhension de leur principe (bien souvent débile au possible), il débarque sur Wii. Et, bien entendu, rien qu'à l'idée de jouer de la Wiimote et du Nunchuk, on salivait déjà. Et il faut dire qu'une fois la bête en main, on s'éclate vraiment : selon les épreuves, on doit tenir la Wiimote comme un balai, une trompe (en la collant sur le nez), un pilon, un volant, un guidon, une télécommande bien sûr, la mettre sur la tête, sur la hanche... C'est très varié et même si les jeux en eux-mêmes ne sont pas d'une grande profondeur, l'ambiance déjantée et le principe limite hypnotique (pas le temps de se reposer !) font qu'on s'amuse. Cependant, il faut être conscient qu'on en fait le tour en une poignée d'heures (deux à trois) et que ça finit vite par devenir lassant. Mais c'est le passage obligé pour débloquer le mode multi, constitué de quelques épreuves assez quelconques, jouables en tour par tour uniquement, qui permettent certes de se marrer, mais vraiment pas longtemps. Du coup, on se sent un peu frustré, voire floué. Sur Wii, *Warioware* avait un potentiel énorme en multijoueur, potentiel totalement gâché. Si un pote vous le prête, vous passerez un moment très sympa. Mais 60 euros pour 3 heures de fun maximum, ça fait cher, très cher, trop cher.

#Jérôme









GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : BETHESDA / DÉVELOPPEUR : MAD DOC SOFTWARE

STAR TREK: LEGACY

MA PETITE ENTERPRISE

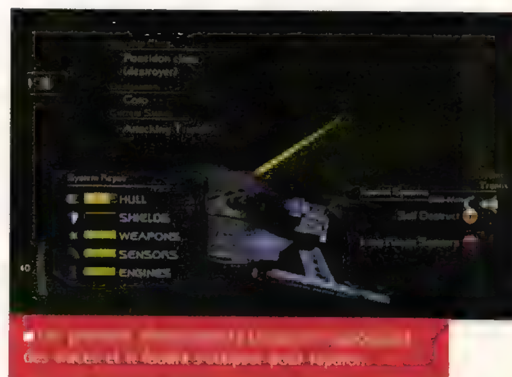
KIRK, ARCHER, JANEWAY, SISKO, PICARD : VOUS RÊVIEZ DE LES VOIR TOUS RÉUNIS ? C'EST À PEU PRÈS CE QUE VOUS PROPOSE CETTE ÉNIÈME ADAPTATION DE LA LICENCE FLEUVE.

L'espace... Une étendue infinie inspectée par les différentes séries télévisées de *Star Trek* depuis une quarantaine d'années. Un nombre incalculable de jeux basés sur la licence pour bien peu de candidats au hit. Dernier en date, *Legacy*, signé par Mad Doc, se veut une des plus fidèles retranscriptions de cet univers et une expérience ultime pour le geek qui connaît toutes les répliques de Spock et dégaine le salut vulcain comme personne. Élément très sympathique, ce titre ne se base pas sur un show en particulier. En suivant une trame tournant autour d'une mystérieuse scientifique vulcaine, on parcourt les trois ères survolées par la série originale, *Deep Space Nine, Voyager, Enterprise* et *Next Generation*, aux commandes de vaisseaux mythiques magnifiquement modélisés. Ce à quoi s'ajoute une qualité de doublage aussi exceptionnelle que riche en stars, puisque les voix des capitaines historiques sont assurées par leurs authentiques avatars, de William Shatner pour James T. Kirk à Patrick Stewart pour Jean-Luc Picard. Il fallait ça pour afficher clairement ses ambitions et attirer un chaland qui devra nécessairement lire, écrire et parler anglais couramment pour avoir une chance de comprendre.

FRONTIÈRE FINALE

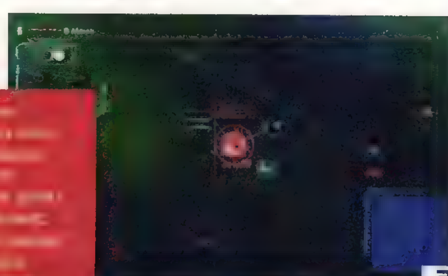
Chaque mission vous placera en charge d'une flotte de quatre vaisseaux, que vous pourrez diriger en groupe ou indépendamment. Vous serez amené à atomiser des flottes ennemies ou protéger des alliés. Le ton agressif laissera ensuite place à des tâches plus diplomatiques, basées sur l'exploration ou la recherche d'approvisionnement. Dans la plupart des cas, le problème majeur réside dans la longueur des niveaux. Une trentaine de minutes au minimum, généralement soporifiques, avec la frustrante possibilité d'échouer. Sans checkpoint, la motivation d'avancer en prend un coup. Ce qui est assez ballot car d'autres aspects ont été bien ordonnés, comme l'ambiance, la partie visuelle (dommage qu'aucune collision ne soit gérée) et la prise en main. Ce qui laisse à penser que la meilleure façon d'apprécier ce *Star Trek* sera de tenter l'aventure multi sur le Xbox Live, pour des joutes interstellaires rigolotes...

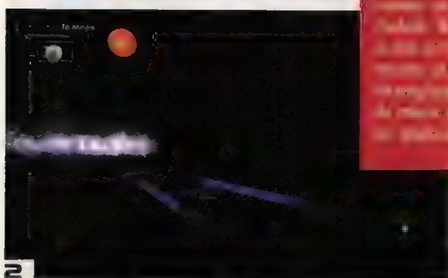
#Plume



SPACE OPERA INTERGÉNÉRATIONNEL
RÉSERVÉ AUX FANS


1


3


2



VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ L'ambiance authentique.
Quelques bonnes missions.
Prise en main bien pensée.

☹ Pas de checkpoints.
Manque de punch.
Seuls les fans vont adorer.

EN RÉSUMÉ Si vous voulez retrouver toute l'ambiance de *Star Trek*, du moins les voix et les vaisseaux originaux, puisqu'il n'est jamais question de voir autre chose que des carlingues errant dans l'espace, nul doute que vous serez aux anges. Des missions spatiales dans le plus pur esprit de la série, mais seuls les gros fans devraient apprécier pour cause de rythme mal calibré et d'absence de checkpoints honteuse.

6/10



Wii GENRE : SPORT NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR : EA SPORTS
MACHINE : WII

8/10

TOUCHDOWN !

MADDEN NFL 07 SI LA PRISE EN MAIN ATYPIQUE DE LA WII EFFRAIE CERTAINS DÉVELOPPEURS, D'AUTRES PARVIENNENT À EN FAIRE BON USAGE.

Technique impropre et option online mises à part, c'est un *Madden* en grande forme qui débarque pour la première fois sur Wii. Avec son lot d'exclusivités non limité à l'utilisation des deux manettes, mais à des mini-jeux originaux jouables à quatre comme un concours de tirs où l'adversaire peut contrôler le vent pour dévier la balle, ou une course aux yards, donnant la victoire à celui qui court le plus loin. Sur Wii, la balade dans les menus se veut plus rapide, notamment dans les choix tactiques en attaque comme en défense. Mais c'est principalement sur le terrain que le joueur amateur ou pro appréciera le combo Wiimote-Nunchuk. Une passe, un shoot, un plaquage, le moindre geste se révèle naturel une fois que l'on a bien capté le rôle des deux manettes, représentant les côtés droit et gauche de notre corps, aussi bien les bras pour repousser un défenseur que les épaules pour les mettre dans le vent. Quant aux violents plaquages à deux mains, il suffit de donner un coup sec vers l'avant avec les deux pads simultanément, comme si l'on voulait plaquer son téléviseur. Des possibilités larges qui forcent la visite du tutorial inédit, intelligemment pensé, permettant de se familiariser avec les commandes avant le véritable challenge solo : un Hall of Fame complet avec la possibilité de créer sa future star de la NFL. Hormis un graphisme éloigné de la version 360, logique, l'absence de traduction dans les menus ou de voix françaises pour les commentaires, EA frappe définitivement un grand coup.

Zaza





Wii GENRE : COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
ÉDITEUR : ACTIVISION DÉVELOPPEUR : NEVERSOFT
MACHINE : WII

6/10

WIICTIME DU SUCCÈS

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM GROSSE LICENCE OBLIGE, TONY N'A PU S'EMPÊCHER DE TÂTER DE LA WIIMOTE COMME SES CONFRÈRES... À UN DÉTAIL PRÈS !

Pour beaucoup de licences, changer de génération se résume grossièrement à un lifting complet. Mais avec la Wii, vu que l'effet next gen ne se trouve guère dans son graphisme, réservé aux riches privilégiés, mais dans l'exclusivité de sa prise en main, cela incite les programmeurs à trouver autre chose que l'esbroufe technique. Et là où beaucoup se plantent en tentant une adaptation, *Tony* réussit à esquiver ce problème avec une simple idée : le changement ! Sans atteindre le « génie » (soyons généreux) de la version originale qui consistait à slalomer dans les skate-parks, ce *Tony*-là se la joue descente déjantée en ligne droite, cool, simple, avec des idées rappelant un certain *SSX* option asphalte. La manette ne se tient plus fermement dans la main droite mais à l'horizontale, tel un volant improvisé, les autres boutons servant à balancer quelques grinds vicieux et autres baffes pour effacer son vis-à-vis. Il suffit ensuite de se pencher du bon côté pour tourner dans les virages. Efficace, même si un léger temps d'adaptation est nécessaire. Certes, pour un premier jet, on regrettera l'absence de modes, hormis les défis et le multi à quatre sur un même écran, le peu à débloquer qui se résume à des planches et la variété des parcours, loin d'égaler la liberté des derniers *SSX*. Mais cette proposition originale, plus convaincante et surtout jouable, force la curiosité.

Zaza










GENRE : POKER NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 6
ÉDITEUR : CODEMASTERS DÉVELOPPEUR : CRAVE ENTERTAINMENT MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX



QUI VOLE UN BLUFF...

WORLD CHAMPIONSHIP POKER 2 UN NOUVEAU JEU DE POKER VIRTUEL QUI SAIT SE MONTRER CONVAINCANT HORS LIGNE, JE DIS « ALL IN » !

À l'heure où jouer au poker en ligne gratuitement n'a jamais été aussi facile, où le *Texas Hold'em* fait les beaux jours du Xbox Live 360, certains développeurs continuent à croire que la PS2 et la Xbox sont en manque de bluff numérique. Sachant qu'il est disponible depuis près d'un an aux États-Unis, on conviendra que ce *World Championship Poker 2* débarque un peu tard dans notre contrée. Néanmoins, fort de ses licences officielles et de la présence de vrais champions de la discipline (Greg Raymer et ses lunettes bizarroïdes, Paul Darden ou Annie Duke), il se pourrait que le public qui suit les commentaires de Patrick Bruel et Denis Balbir sur une chaîne cryptée le vendredi soir se trouve intéressé. Alors je vais mener ce test à son terme. Bref, même en retard, on peut avoir des qualités. Si la création de personnage complètement basique risque d'en laisser plus d'un de marbre, la quantité de pokers différents (14) permettra sans problème de varier les plaisirs en ligne comme en sillonnant le mode Carrière. Celui-ci vous mènera sur différentes tables du monde et permettra, outre améliorer votre avatar grâce à l'expérience acquise (mieux jauger la pérennité de votre main ou déterminer un mensonge), de vous confronter à une intelligence artificielle vraiment efficace. On a là de quoi s'amuser donc, même si la présence d'un mini-jeu de bluff assez inutile et la présentation générale un rien désuète ne sonnent pas comme des appels à l'achat compulsif.

Plume







GENRE : COURSE NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR : EA BLACK BOX
MACHINE : WII

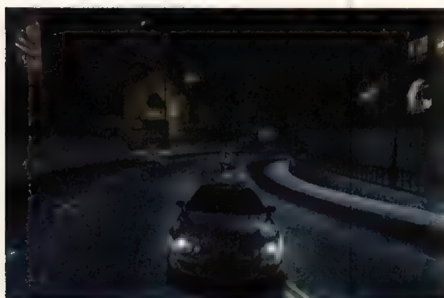


PLAT ET PAS FURIEUX

NEED FOR SPEED: CARBON SI VOUS VOULEZ SAVOIR À QUOI CORRESPOND UNE CONVERSION UN POIL BÂCLÉE, C'EST PAR ICI QUE ÇA SE PASSE.

C'eût été une hérésie pour le dernier-né des *Need for Speed* de passer à côté de la dernière console de Nintendo. Heureusement pour nos amis, qui ne peuvent vivre sans imaginer un nouveau pare-chocs en acier bleu à pois roses accompagné de jantes de 17 pouces chromées et d'un nouveau caisson de basses 8000 watts dans le coffre de leur 205, Electronic Arts n'a pas oublié la Wii. Doit-on s'en réjouir ? Pas vraiment. De toutes les versions de salon, elle est la plus mauvaise. Bien sûr, on retrouve les qualités présentes sur les autres supports : des courses nocturnes assez variées en compagnie de quelques équipiers triés sur le volet, un mode Carrière volontiers entraînant grâce à une ville ouverte et au joli minois d'Emmanuelle Vaugier, des garages remplis de bagnoles qui font rêver les Jacky du monde entier et des options de tuning encore plus démentielles qu'auparavant. Aucun problème pour le contenu ? Oh bah, si on oublie le jeu en ligne, complètement évaporé, on va dire que non. Jouer à deux en splitté, c'est sympa, non ? Concernant la réalisation, impossible de ne pas pointer du doigt le frame-rate apocalyptique et un effet de crénelage qui agresse en permanence les yeux. Enfin, au sujet de la maniabilité, on sent que les développeurs ont hésité, tant aucune des cinq prises en main proposées ne semble adéquate. C'est un peu le problème quand on adapte à la va-vite sans penser davantage à la Wiimote. Du coup, on préférera y jouer ailleurs, avec un bon vieux paddle.

Plume







TOP 5



TOP 5 EUROPE

1	FIFA 07	(Electronic Arts/PS2)
2	PES 6	(Konami/PS2)
3	Need for Speed: Carbon	(Electronic Arts/PS2)
4	Call of Duty 3	(Activision/360)
5	WWE Smackdown! vs RAW 2007	(THQ/360)



TOP 5 ÉTATS-UNIS

1	Lost Planet	(Capcom/360)
2	Rainbow Six Vegas	(Ubisoft/360)
3	Call of Duty 3	(Activision/360)
4	FEAR	(Vivendi/360)
5	Gears of War.	(Microsoft/360)



TOP 5 JAPON

1	Pokemon Diamond	(Nintendo/DS)
2	Metal Gear Solid: Portable Ops	(Konami/PSP)
3	Pokemon Pearl	(Nintendo/DS)
4	New Super Mario Bros	(Nintendo/DS)
5	Wii Sports	(Nintendo/Wii)



6/10

TOMB RAIDER LEGEND

ÉDITEUR : EIDOS
GENRE : AVENTURE
MACHINE : GAMECUBE

Dernière servie, la GameCube n'en finit plus de nous surprendre par ses listings de sortie, preuve en est le débarquement tardif de Lara Croft. Une bonne nouvelle pour les quelques curieux qui n'auraient pas encore découvert sa meilleure aventure, mais un constat amer à la vue des nouveaux bugs d'affichage et d'une visibilité réduite due à un souci de contraste dans les grottes, poussant le changement de réglage des téléviseurs. Rien d'alarmant, juste qu'à défaut d'ajout et d'une conversion idéale, les joueurs fidèles à la console de Nintendo récoltent la moins bonne des versions salon. Belle récompense…

Zaza



6/10

ASTÉRIX XXL 2 MISSION OUIFIX

ÉDITEUR : ATARI GENRE : ACTION
MACHINE : PSP

Pas de grande surprise pour les (grands) enfants qui se seraient procuré la version PS2 parue voilà un bout de temps : *Mission Ouifix* n'est qu'un portage sans réelle nouveauté. Une mission à Las Vegum pleine de bastonnades de Romains, de puzzles jouant sur la collaboration entre les héros créés par Uderzo et Goscinny et de références hilarantes à l'univers du jeu vidéo. Un bon petit titre, un brin répétitif, auquel il manque définitivement un mode coopération à deux joueurs. Il existe bien un multi spécialement étudié pour la PSP, appelé Bataille, mais rien de particulièrement mémorable, par Toutatis.

Plume



5/10

KIM POSSIBLE QUELLE EST LA MISSION ?

ÉDITEUR : BUENA VISTA GAMES
GENRE : ACTION
MACHINE : PLAYSTATION 2

Kim Possible, l'amie des petits, débarque pour la première fois sur PS2 et opte pour le classique des classiques : le jeu de plate-forme. Dans cette aventure inédite, le jeune joueur incarne à tour de rôle Kim et sa rivale, Shego, devenues alliées par la force des choses, ce qui donne du rythme à la progression. Bien que les niveaux soient linéaires et le déroulement sans grande surprise (beaucoup de sauts, un peu de baston, quelques acquisitions de gadgets), la jouabilité aisée et l'ambiance bon enfant devraient ravir le fan qui découvrira une adaptation en adéquation avec sa série préférée.

Nezumi

DS



5/10

STAR TREK TACTICAL ASSAULT

ÉDITEUR : BETHESDA SOFTWORKS
GENRE : ACTION
MACHINE : NINTENDO DS

L'espace, l'ultime frontière, lieu où les combats intergalactiques prennent des allures de ballets dansants. Et pour cause, la tactique qui opère ici se fonde sur l'agencement même des protections et des armes placées sur les vaisseaux. Les boucliers étant découpés en six tronçons, toute la subtilité réside en l'art de se placer à côté des flancs ennemis endommagés pour tirer, tout en n'exposant pas les siens. Une technique très originale et bien sympa, mais qui a tendance à s'essouffler à la longue, le principe s'usant à force des missions (qu'on soit de la Fédération ou Klingon) et des parties à deux joueurs.

Nezumi

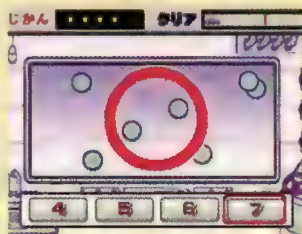
TOP FLOP



TENCHU DARK SECRET

ÉDITEUR : NINTENDO GENRE : ACTION
MACHINE : NINTENDO DS

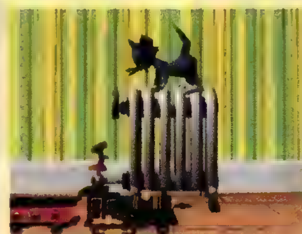
▶ Level design zéro, graphisme zéro, prise en main zéro, intelligence artificielle zéro, créativité zéro, reste... un point gracieusement donné pour le ridicule de la même voix digit' à chaque victime tuée qui nous rappelle les débuts de *Mortal Kombat*. Un charabia (ludique) incompréhensible !



DEVENEZ UN GÉNIE AVEC LE DR MAKATO SHICHIDA: MÉMOIRE

ÉDITEUR : NINTENDO
GENRE : BOUFFE-THUNES
MACHINE : NINTENDO DS

▶ Un nouveau concept consiste à titiller notre hémisphère droit à l'aide de courts exercices. Pourquoi pas, encore faut-il éviter les épreuves du Dr Shichida qui se limitent à cinq mini-jeux inintéressants pour 29,99 €. À quand des exercices pour développer l'imagination des programmeurs ?



TOM & JERRY TALES

ÉDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION
MACHINE : NINTENDO DS

▶ D'un postulat de départ simple au possible (Jerry doit ramasser ses fromages et éviter les pièges de Tom), il n'en ressort qu'un jeu mal rythmé et lassant. Un constat égal à l'ensemble des épreuves dont la difficulté peut s'avérer assez élevée à cause d'une maniabilité approximative.



3/10

SOURIS CITY

ÉDITEUR : D3 PUBLISHER
GENRE : PLATE-FORME
MACHINE : PLAYSTATION 2

Souris City, le film, est drôlement bien fichu, super drôle mais sans être bête, rythmé, intéressant... Bref, tout ce que *Souris City*, sa version vidéoludique, n'est pas. Car même avec la meilleure volonté et la plus grande indulgence du monde, comment trouver une once d'intérêt à un jeu de plate-forme qui, en plus d'afficher des graphismes relativement médiocres, exhibe un habillage visiblement bâclé et souffre d'une jouabilité aussi raide que Keem un soir de fête ainsi qu'une caméra capricieuse ? Franchement, on vous conseille plutôt de garder votre argent pour vous payer le DVD à sa sortie !

Jérôme



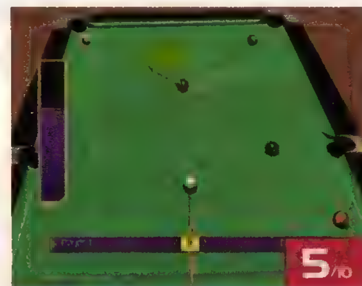
7/10

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2007

[illegible] : THQ
[illegible] : ACTION [illegible] : PSP

À l'instar de [illegible] jeu de catch sauce 2007 sur P[illegible] [illegible] dans l'e[illegible] taba[illegible]

[illegible]



5/10

WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2007

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : SPORT
MACHINE : PLAYSTATION 2

WSC 2007, c'est l'opportunité d'incarner 104 des plus grands joueurs de billard, de participer à dix championnats et de découvrir l'euphorie des batailles de queues à travers diverses règles, du quart d'heure américain au jeu de la neuf ! Sans oublier l'aubaine de créer son joueur personnalisé pour lui permettre de rencontrer le célèbre Shaun Murphy ! Sinon, plus sérieusement, disons que c'est une simu comme une autre, pointilleuse (soporifique ? moche ?), mais incapable de reproduire les sensations d'une vraie partie (1 euro)... On préférera de loin le billard minimaliste mais bien pensé de *Wii Play* !

Zaza



4/10

CATZ

ÉDITEUR : UBISOFT
GENRE : VIE VIRTUELLE
MACHINE : NINTENDO DS

Catz met parfaitement en lumière le célèbre adage « les chiens ne font pas des chats », car même si ce jeu s'inspire grandement de *Nintendogs*, il est loin de proposer une complicité aussi intime avec l'animal virtuel. Les interactions avec le chaton sont en effet très limitées, car il n'est nullement question de lui apprendre des tours, de le faire concourir à des épreuves ou même de le promener simplement dans le quartier. Plutôt ennuyeux, le jeu ne tient pas longtemps en haleine, et on fait vite le tour de la gamelle et des joujoux. Seul l'amoureux de félidés trouvera ce soft assez craquant pour entretenir le minou tout mou.

Nezumi



SOMMAIRE

BLUE DRAGON ET RYÛ GA GOTOKU 2

LA FUREUR DES DRAGONS

ACTUS

TESTS

KABUSHIKI BAIBAI TRAINER KABUTORE!

Une histoire de requins

ON VOUS L'AVAIT ANNONCÉ, KONAMI OUVRE LA DANSE D'UNE LONGUE LIGNÉE DE SOFTS BASÉS SUR LE MONDE IMPITOYABLE DE LA BOURSE.

Derrière ce projet se cache le célèbre Hideo Kojima, bien décidé à porter fièrement le flambeau de l'innovation. Au premier regard, cela ressemble fort à un jeu de plateau façon *Itakadi Street*, avec lancer de dés et progression du joueur à travers diverses sections plus ou moins hostiles. Ainsi se déroule le mode Story, entrecoupé de petites séquences narratives selon votre parcours. Vos outils d'analyse consistent en une multitude d'informations sur la santé des diverses valeurs que vous pourrez inclure dans votre portefeuille, les courbes de progression, les cotations et autres statistiques, mais aussi l'actualité qui pourrait influer sur tel ou tel cours. Autant d'indices qu'il faudra apprendre à décrypter pour grimper dans la hiérarchie des traders. Konami s'est payé le luxe d'utiliser cinq années d'historique complet de toutes les valeurs cotées à la bourse de Tokyo, qui seront jouables par grappes de trois mois. L'habillage plutôt sobre sert fidèlement l'intérêt didactique et ludique de ce titre original, en attendant les « repompes » annoncées, comme le soft de Capcom qui devrait pour sa part être plus lourdement scénarisé à la manière d'un *Phoenix Wright*.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Nintendo DS







The Ninja's touch

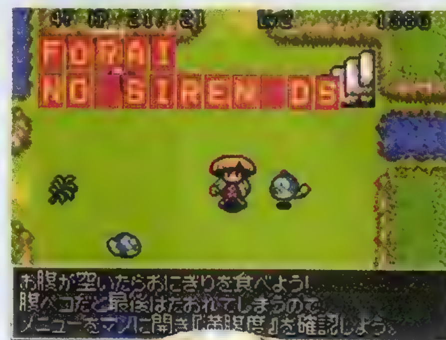
Ce nouveau jeu de combat *Naruto* se veut le fils spirituel de la saga de Tomy sur GC, avec quelques spécificités propres à la DS. Le tout se déroule en 3D dans des arènes plutôt minimalistes, mais sans le cel shading qui a fait la gloire des volets NGC. La maniabilité reste dans le même esprit, avec une subtilité de taille : tous les objets, qui jouent un rôle décisif dans le déroulement des combats, doivent être activés sur l'écran tactile. Des heures de jonglage en vue pour les fans les plus hardcore du petit ninja de Konoha.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Nintendo DS

Le grand retour

Sorti à la fin de l'ère Super Famicom, *Fûrai no Siren* était sans nul doute l'un des épisodes les plus envoûtants de la série des *Fushigi no Dungeon* de Chunsoft. Son ambiance médiévale fantastique à la sauce samouraï et ses merveilleuses musiques signées Kôichi Sugiyama (*Dragon Quest*) n'y étaient vraiment pas étrangères. Édité par Sega, ce remake à peine remixé (quelques objets et un donjon supplémentaire) du volet original ravira donc les nostalgiques et offrira aux curieux une occasion abordable de découvrir à travers l'univers du petit samouraï au grand chapeau ce que les fans japonais considèrent comme l'un des tous meilleurs Dungeon-RPG de l'histoire. Avis aux amateurs !

Dispo. Europe : N.C.
Machine : Nintendo DS



CAPCOM DÉVELOPPE UN JEU DE BASTON INTITULÉ SHIJOU SAIKYOU NO DESHI: KENICHI, DANS LEQUEL ON TROUVERA UNE SORTE DE SHIFUMI



Petit jeu devenu grand

QUI AURAIT CRU QUE CE JEU DE LA SÉRIE DES *SIMPLE 2000* VERRAIT UNE SUITE SUR XBOX 360.

Les jeux japonais sur 360 sont suffisamment rares pour mériter d'être signalés, particulièrement quand ils émanent d'un petit studio comme Sandlot, qui a toujours pratiqué l'excellence dans son domaine de prédilection : la destruction de masse selon le point de vue d'un humain, simple fourmi au milieu des immeubles qui volent en éclats. Gardant de ses ancêtres en « low budget » sa présentation minimaliste qui vous jette dans l'action, celui qui sera renommé *Earth Defense Force X* aux États-Unis est une ode à la destruction la plus absolue, un jeu de tir jouissif à souhait où le joueur prend autant de plaisir à blaster les aliens gigantesques qu'à réduire sa ville en un tas de gravats. Pas subtil pour deux sous, *EDFX* mettra à votre disposition une pléthore d'armes et de véhicules pas forcément évidents à piloter. Certainement pas le jeu du siècle, mais il faut le voir pour le croire !

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Xbox 360



Pocket Dragons

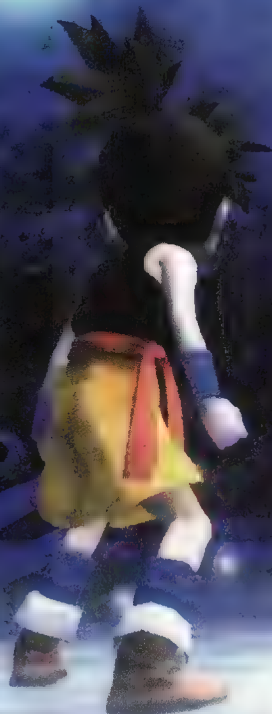
Comme tous les produits estampillés *Dragon Quest*, *DQMJ* bénéficie de designs originaux signés Akira Toriyama, ainsi que d'un accès illimité au bestiaire de la saga *Dragon Quest*. *Monsters* étant la réponse d'Enix à *Pokémon*, on comprend que la relation qui unit le héros aux créatures qu'il a pu recruter tient une place centrale dans le jeu. Ce n'est plus vous qui combattez, mais les monstres que vous invoquez ! Graphiquement, le jeu est l'un des plus beaux titres 3D de mémoire de joueur sur DS, avec un cel shading de toute beauté et des animations cocasses à souhait. Mention spéciale pour les musiques signées Sugiyama, qui parodient avec bonheur les « clichés » mélodiques de la saga.

Dispo. Europe : N.C. • **Machine :** Nintendo DS











BLUE DRAGON

DRAGON BALL BLEU

MICROSOFT A DONNÉ CARTE BLANCHE À MISTWALKER POUR QUE CE DERNIER FASSE TOUT SON POSSIBLE AFIN DE CONCOCTER « LE » RPG DE LA 360, CAPABLE DE FAIRE VOIR EN ROSE LES VENTES DE SA CONSOLE AU JAPON. VERDICT !





Le nom de Mistwalker a de quoi faire rêver les RPGistes, car cette toute jeune société de développement (2004) réunit des grandes pointures du genre : Hironobu Sakaguchi (créateur des *Final Fantasy*), Nobuo Uematsu (compositeur attitré des mêmes *FF*) ou encore Akira Toriyama (créateur de *Dragon Ball*). D'ailleurs, le jeu ne s'en cache pas et leurs trois noms figurent en bonne place sur le dos de la jaquette. Avec une telle surexposition de stars, il est normal qu'on attende beaucoup de ce *Blue Dragon*. Pourtant, pour un jeu développé sur une console nouvelle génération, force est de reconnaître qu'il puise davantage dans les classiques. Déjà le scénario est assez basique et commence dans un village qui, une fois par an, est avalé par des nuages mauves, laissant apparaître un requin de sable dévastateur. Mais cette année, c'en est trop, et trois jeunes villageois s'y opposent, ce qui leur vaudra d'être entraînés par la créature bien loin de leurs foyers, dans un lieu où ils acquièrent par hasard un étrange pouvoir : celui des ombres qui leur permet d'user de la magie. Commence alors un long périple qui s'étale sur trois disques où les jeunes héros vont grossir leurs rangs avec deux autres compagnons d'aventure pour poursuivre le méchant responsable de tous leurs maux, un ersatz de Babidi nommé Néné.

LE STYLE DE TORIYAMA SE PLAÎT DANS CE JEU OÙ TOUT EST PROPRE

COUP PAR COUP

L'essentiel de *Blue Dragon* repose sur le classique des classiques, le leveling. Ici, il requiert une dimension d'autant plus importante que la force des héros non armés repose uniquement sur leurs ombres. Ces dernières pouvant progresser dans tous les domaines (épée, bouclier, magie noire ou blanche, moine, assassin...) et permettre à leurs maîtres d'être des spécialistes dans un domaine, ou des polyvalents en les affublant des différents skills débloqués dans chaque catégorie. La progression prend toutefois du temps, car une seule classe peut être montée à la fois. À la manière des derniers RPG du moment, les ennemis sont apparents sur la carte et peuvent être évités ou attaqués par derrière pour prendre l'avantage lors du combat. Plus ori-



GENRE : RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : XBOX 360

ÉDITEUR : MICROSOFT / DÉVELOPPEUR : ARTOON/MISTWALKER

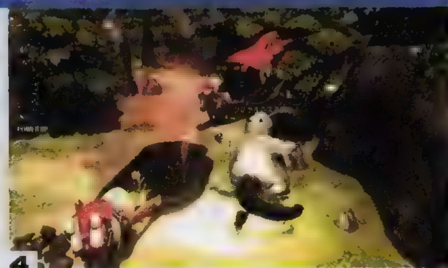




1-De gauche à droite : le trio de départ, Jiro, Kluke et Shu, rejoint ensuite par Zola et Marumaro. 2-L'interface des combats claire et complète permet de bien suivre l'action et l'ordre des tours.

Ç'AURAIT PU ÊTRE LE RPG NOUVELLE GÉNÉRATION







3-Les connaisseurs reconnaîtront Toriyama tel qu'il aime se dessiner dans ses mangas. Ici, en vendeur itinérant. 4-Shu et ses amis doivent protéger ces convois des monstres [illegible] et leur frayer un chemin. 5-Le poing d'une ombre bleue est d'une force incommensurable et écrase tout sur son passage.

ginal, il est aussi possible de créer un cercle qui entoure tous les monstres affichés pour les combattre dans l'ordre de son choix, ou tous à la fois, ce qui peut entraîner un groupe d'ennemis à affronter un autre de race différente. Les combats en eux-mêmes se déroulent à l'ancienne, au tour par tour, mais gagnent en intérêt à mesure que les skills et le nombre d'actions possibles augmentent. Devenant plus tactique, le joueur apprend par exemple à composer avec le temps de charge des sorts (plus c'est long, plus ils sont puissants) pour influer sur l'ordre des attaquants. En fait, le jeu dévoile une personnalité plus complexe dans la durée et se permet de sortir des sentiers battus en cassant le rythme via des QTE (appuyer frénétiquement sur des boutons pour remorquer un vaisseau, etc.) ou des phases de shoot dans un avion. Ce rythme, qui va crescendo, se retrouve dans l'ensemble du jeu.

PAS DE BLEU À L'ÂME

Ce n'est qu'à partir du deuxième disque que l'on découvre l'item qui permet de débloquer des coffres enfermés dans des barrières de couleur – et qui oblige à revisiter bien des lieux –, et que des chemins secondaires sont à explorer pour s'ouvrir sur des quêtes annexes, ou plutôt des mini-histoires complètes, à part, car elles ont tout autant droit à être mises en valeur par des cinématiques irréprochables. Et c'est bien ce qui fait le charme de ce titre : sa splendeur qui tient les yeux en ébullition du début à la fin. Le style sans fioriture de Toriyama se plaît dans ce jeu où tout est lisse et propre, que ce soit lors des cinématiques ou dans les phases in-game. Au début, les décors paraissent un peu vides, puis assez vite les environnements variés et les villages hétéroclites prennent vie. Le tout baignant dans une réalisation maîtrisée sans bug, ni anicroche. Sans omettre que la bande-son est grandiose et se permet même une chanson très rock, limite métal, pour accompagner les combats musclés contre un boss. Alors au final, si le jeu n'offre aucune vraie originalité et manque un peu de contenu, autrement dit s'il n'est pas LA merveille tant attendue, il reste merveilleux, et pour leur premier jeu en commun, Mistwalker (pour la partie scénaristique et graphique) et Artoon (pour le codage) remportent leur pari haut la main et offrent un RPG de qualité à la 360 qui en a toujours besoin.

#Nezumi

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

Un dragon bleu en noir et blanc

La sortie du jeu au Japon s'est accompagné d'un manga s'en inspirant. C'est Takeshi Obata (*Hikaru no Go*, *Death Note*), et non Toriyama, qui est en charge des dessins. La plupart des ombres sont néfastes et transforment leurs hôtes en monstre. C'est pourquoi les humains et leurs pouvoirs sont craints, à l'image de Ral enfermé durant quinze ans.

VERDICT



RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Beau à voir, tout le temps.
Belles compositions.
Combats accrocheurs.

Traditionnel sur bien des points.
Héros assez naïfs.
Manque de quêtes annexes.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *Blue Dragon* aurait pu être la référence du RPG nouvelle génération (c'est du moins ce que l'on espérait), mais il ne l'est pas. Est-ce pour autant que ça en fait un jeu moins intéressant ? Non, car même s'il lui manque de l'audace, il est d'un excellent niveau et déploie des qualités incontestables (graphisme, charme).

8/10



RYŪ GA GOTOKU 2

LE DRAGON DÉBARQUE

IL Y A TOUT JUSTE UN AN, SEGA NOUS OFFRAIT SUR UN PLATEAU DE SUSHIS UN TITRE ORIGINAL SUR LE MILIEU DE LA MAFIA JAPONAISE. RETOUR SUR LES LIEUX DU CRIME...



Renommée *Yakuza* sous nos latitudes, cette saga entamée il y a tout juste un an nous plonge dans les années 80, à une époque où le crime organisé japonais s'apprête à subir une intense restructuration. Le héros Kiryu Kazuma, yakuza de la vieille école tout juste sorti de dix ans de prison, devait faire face à ce changement d'époque, ainsi qu'aux multiples zones d'ombre de sa vie. Ayant reçu un accueil favorable, ce « mélange de *Shenmue* et *GTA* », comme se plaisaient à l'appeler certains, se voit tout logiquement doté d'une suite. Toshihiro Nagoshi n'a pas lâché son bébé et a fait appel au même scénariste pour développer une suite directe. Après avoir sauvé Haruka, vous prenez un repos bien mérité en portant le deuil de vos amis disparus. Tokyo vit une accalmie, et la guerre des clans finie, les yakuzas réorganisent leur activité, ce qui n'est pas le cas de vos collègues de l'Ouest aux visées de plus en plus expansionnistes. Et ce qui devait arriver arrive. Alors que vous êtes en train de vous recueillir au cimetière, Terada, le chef du clan Tojôkai, est assassiné par les Omirengo. Ce clan yakuza originaire de la région d'Osaka vient donc de commettre un crime hors de son territoire, ce qui ne peut qu'annoncer le début d'une guerre ouverte entre l'Est et l'Ouest.

> RYÛ GA 2 DEVIENT **SI IMMERSIF** QU'ON SE MET À RÊVER D'UNE RÉÉDITION DU PREMIER

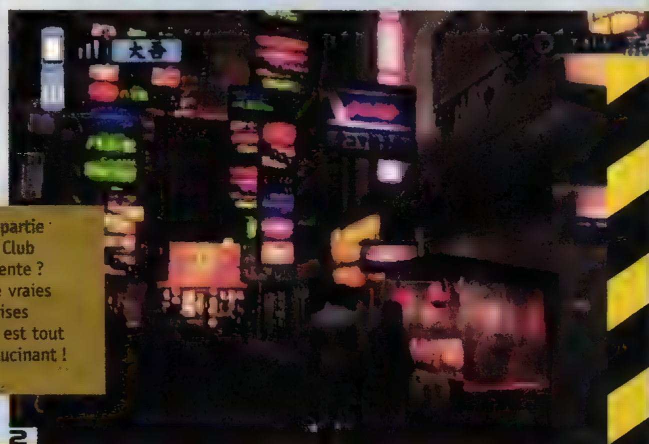
TOKYO VERSUS OSAKA

Vous partez à Osaka pour rétablir l'ordre et comprendre ce qui se trame derrière cette provocation manifeste. Cette pirouette plonge notre héros dans le dénuement et permet aux créateurs d'aborder un thème cher aux Japonais : le conflit Kansai/Kantô, qu'on pourrait comparer par commodité avec la guéguerre Paris/Marseille. Une embûche de plus en perspective pour la future adaptation occidentale. Le jeu prend place principalement à Osaka et plus précisément à Kamuro, Soutenbori et Shinsei où vous devrez tout d'abord trouver des alliés afin d'enquêter et résoudre les conflits qui agitent le microcosme yakuza. Très vite, notre héros se retrouve coincé entre la police, la délicieuse Kaoru, une « chasseuse de yakuzas » au passé mystérieux, et Gohda Ryûji, surnommé le « Dragon du Kansai » qui a décrété que deux dragons ne pouvaient coexister sur un même territoire.

GENRE : ACTION/AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

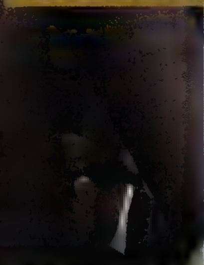
ÉDITEUR : SEGA / DÉVELOPPEUR : AMUSEMENT VISION



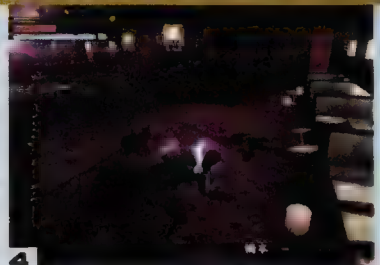


■ 1-Une petite partie de *YF6* dans un Club Sega, ça vous tente ? 2-Le nombre de vraies marques japonaises dans les décors est tout bonnement hallucinant !

SEGA N'A NULLEMENT PERDU SON SAVOIR-FAIRE !









■ 3-Profitez des éléments du décor pour essayer de combler votre désavantage numérique. 4-Les combats sont un poil plus souples et vous permettent vraiment de combattre plusieurs ennemis à la fois. 5-Les Conbini pour se refaire une santé et les cabines téléphoniques pour sauvegarder. C'est simple la vie !

Et ne croyez pas que cela sera forcément plus facile qu'avec la petite Haruka (qu'on devra de nouveau arracher aux griffes des méchants, pour la forme) collée à vos basques…

LEVEL UP

Côté technique, l'équipe de Toshihiro Nagoshi a fait des progrès considérables, commençant par éliminer le principal défaut du premier volet, à savoir les temps de chargement. À présent que les combats deviennent quasi instantanés, on se demande vraiment comment on a pu faire sans ! Le rythme du jeu s'en retrouve grandement amélioré, et *Ryû ga 2* devient si immersif qu'on se met à rêver d'une réédition du premier. Côté environnements, le décompactage des données est aussi, quant à lui, un poil plus rapide et bénéficie de nouveaux effets comme d'effets de réflexion environnementale. Les aires de jeu ne sont pas plus grandes, mais l'aventure se déroule dans plusieurs lieux distincts : trois quartiers pour Osaka au lieu d'un seul pour Tokyo. Gameplay et musique conservent les bonnes recettes du premier opus, et la mise en scène dynamique et racée s'allie parfaitement au scénario. L'argent est le nerf de la guerre à Osaka. Contrairement au premier épisode où il était assez facile de s'en procurer, il faudra ici faire preuve de flair pour débusquer les bons filons, ou maîtriser à fond certains jeux de casino. La nécessité d'un financement solide deviendra vite une évidence, face aux sommes que vous allez devoir débourser pour débloquer certains éléments clés du scénario, ou tout simplement pour vous équiper. Au fil de mini-quêtes encore plus nombreuses, Kiryu se retrouvera dans des situations bien cocasses, je ne vous dis que ça ! En tout cas, *Ryû ga 2* est l'un des meilleurs jeux originaux que Sega nous a sortis ces derniers temps, et rien que pour ça, ils méritent bien d'être encouragés dans cette voie. En attendant le troisième épisode, qui devrait arriver sur consoles next gen, vous pourrez bientôt savourer le film qui est actuellement en cours de tournage (**www.ryu-movie.com**).

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.



■ 1-Des super méga coups spéciaux font leur apparition, histoire de corriger les boss comme ils le méritent ! 2-Si vous avez toujours la sauvegarde du précédent épisode, vous pourrez garder tous les objets de la petite Haruka.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

☺ Les chargements très rapides.
Encore plus de quêtes.
Un scénario bien alambiqué.

☹ La modélisation de certains éléments est limite.
Un poil trop de motion blur.
Encore quelques ralentissements.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ *Ryû ga Gotoku 2* gomme les principaux défauts du premier épisode tout en sauvegardant la substance qui faisait de lui un jeu à part. Il est donc indiscutablement à essayer pour tous ceux qui n'ont pas succombé au premier. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer que la rumeur de sa suite sur PS3 soit fondée !

8/10

SEIKEN DENSETSU 4

MANA À GENOUX

APRÈS UNE SÉRIE D'ÉPISODES QUI NE S'APPROCHAIENT PAS DE LA SPLENDEUR DE LA SAGA ORIGINALE, LE NUMÉRO 4 TANT ATTENDU ARRIVE. ATTENDEZ, VOUS AVEZ DIT « SEIKEN 4 » ?

La semi-déception de *Children of Mana* s'était vue adoucie par l'espoir d'un *Seiken 4*, qui offrirait enfin un digne successeur à ce qui fut l'une des séries d'action-RPG les plus chères au cœur des fans. Autant annoncer tout de suite la couleur, cet espoir sera déçu. Les fans se sentiront lésés par ce titre qui induit une erreur fatale : *Dawn of Mana*, comme on l'appellera en Occident, n'a plus rien à voir avec ce qui fit la beauté de la saga, rien qui justifie ce statut particulier par rapport aux autres expérimentations plus ou moins heureuses qui se sont succédé depuis dix ans. Comme *Children of Mana*, *Seiken 4* mise tout sur l'action. Exit les villages, les personnages pittoresques qui peuplaient le monde de Mana. Exit le scénario aux accents magiques et bucoliques, à la trappe la gestion de l'équipement et de l'inventaire, oubliée l'idée même d'expérience et de progression cohérente. Place au lattage de gobelins, à la sauce Havok Engine. Koichi Ishii avait créé la surprise en annonçant que son prochain bébé mettrait à profit le célèbre moteur physique, dont l'influence résonnerait à travers tout le gameplay. L'intention originelle, selon l'auteur, était de donner au joueur la sensation du « toucher ». Comprenez par là un univers aussi interactif que possible, où le moindre objet mobile du décor se voit assigner un poids et des caractéristiques précises.

> LA MÉDIOCRITÉ DE L'EXÉCUTION RUINE TOUT, OU PRESQUE, DE L'INTENTION ORIGINELLE

FOUTRE LE BORDEL

Techniquement, cela permet de donner vie à des décors largement destructibles et crée les conditions favorables à une multitude d'interactions complexes entre le joueur et ces différents éléments. Dans le même esprit, les décors privilégient un relief organique, un terrain inégal tout en courbes. Le héros devra tout d'abord se contenter de pousser des objets, puis il héritera d'un fouet, qui lui permet d'attraper divers objets, de les lancer, et par la suite de les faire tournoyer sur eux-mêmes. Tout cela n'est bien sûr pas vain. En effet, s'il est tout à fait possible de tuer les ennemis à l'ancienne à coups d'épée, le meilleur moyen de prendre l'avantage consiste à les « choquer » à l'aide d'un élément du décor. S'ensuit alors un « Panic Mode » avec compte à rebours, durant lequel l'ennemi se met à dérailler et dévoile ses points faibles. C'est également la condition sine qua non pour espérer récupérer des bonus intéressants. Le joueur est ainsi encouragé à jongler avec

GENRE : ACTION
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR: SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR: SQUARE ENIX





■ 1-Visez de préférence les groupes d'ennemis pour créer une situation de panique générale qui vous laisse les coudées franches. 2-Une fois l'objet au bout du lasso, préparez-vous à le projeter en direction des ennemis.

L'INGÉNIOSITÉ NE SUFFIT PAS À FAIRE UN BON JEU...









■ 3-Les flèches pointent l'objectif suivant, mais pas le moyen de l'atteindre. À vous de vous enfiler des dizaines de monstres pour trouver la clé... 4-La visée avec les projectiles ou le lasso se fait par le biais d'une pseudo vue subjective particulièrement périlleuse. 5-Et hop !, une attaque élémentaire dans ta face ! Quelle déchéance pour les divinités d'antan...

tout ce qui lui tombe sous la main, à jouer avec les rebonds, les effets de dominos, à faire dévaler les rochers le long des pentes et par-dessus les falaises, à projeter les ennemis contre les parois ou – mieux encore – leurs propres congénères. Sur le papier, tout cela semble bien alléchant. Hélas, la médiocrité de l'exécution ruine tout, ou presque, de l'intention originelle.

FÉE DES CHAMPS

Non pas que le jeu soit laid, mais il arrive bien tard pour espérer émerveiller nos mirettes un tantinet blasées. On retrouve certes suffisamment de créatures et de magies familières pour se sentir en terrain connu. Et pourtant, tous les partis pris un tant soit peu originaux ont pour effet direct d'aliéner le joueur. Notre héros est assisté dans son aventure par une petite fée (Navi, anyone ?), qui lui permet, par exemple, d'utiliser – avec un certain temps de réaction – une magie protectrice. Le système de verrouillage automatique de la cible, aussi bien dans le cas de la fée que dans celui du héros, est totalement inefficace et n'engendrera que frustration et grincements de dents. Des magies élémentaires collectées sur place et en nombre limité peuvent être projetées, comme le lasso sur les ennemis. Au début de chaque nouveau chapitre, tout le bénéfice de l'expérience passée est perdu, et il faut « repartir à zéro », ce qui renforce encore l'aspect linéaire et segmenté du jeu. La gestion de la caméra est un véritable cauchemar, plombant complètement une composante « plate-formesque » déjà bien compromise par des contrôles imprécis. Pis encore, elle fait de la moindre action simple un véritable pensum, exposant sans cesse le joueur à des projectiles et autres collisions impossibles à anticiper. Et ne comptez pas sur la carte ou le radar, franchement inutilisables, pour vous sauver la mise ! Et la magie dans tout ça ? Décidément, qu'il est loin, le bon vieux temps...

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE


Graphiquement agréable.
Les musiques (surtout les anciens thèmes).
Une certaine... volonté novatrice ?


Objectifs peu clairs et répétitifs.
Maniabilité et caméra foireuses.
Le rapport avec *Seiken* ?

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Amer constat : *Seiken 4* ne soutient pas la comparaison avec un *Kingdom Hearts*, mais s'apparente à un mélange de *Musashiden* et *Dynasty Warriors*, lié par une sauce expérimentale indigeste. Doit-on y voir le signe que la série des *Seiken* est définitivement reléguée au rang de franchise de seconde zone ?

5/10



■ 1-Trouver le point faible des boss n'est pas un problème. Les atteindre en évitant leurs routines relève parfois de la gageure, caméra oblige. 2-Les Rabites, tellement mignons que ça fait mal au cœur de les exterminer. Gaffe, ça mord !

GENRE : DUNGEON-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : PSP



ÉDITEUR : BANDAI NAMCO / DÉVELOPPEUR : NAMCO

JETEZ L'HISTOIRE, GARDEZ LES COMBATS. VOICI TALES OF THE WORLD.





1-Une chose est sûre : on ne risque pas de se perdre, mais il va falloir partir à la chasse au perso. Pour recruter, visez l'auberge. 2-Il fallait le faire pour coller tous ces persos disparates dans une seule et même intrigue.

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

UNITED COLORS OF TALES

MALGRÉ SA POPULARITÉ, LA SÉRIE DES *TALES OF* COMPTE QUELQUES RECOINS OBSCURS. PREMIÈRE ITÉRATION EN 3D.

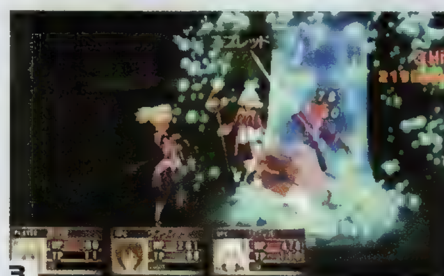
Sans emprunter une formule aussi rigide que celle des *Fushigi no Dungeon*, ce spin-off qui consiste en fait en un gigantesque cross-over lorgne clairement en direction du Dungeon-RPG. Le scénario sait se faire relativement discret, avec des phases d'exploration qui se limitent à visiter quelques lieux par le biais d'un menu central pour déclencher divers événements. La grande nouveauté annoncée de cet opus, c'est bien la création de personnages. Malgré des possibilités de customisation somme toute assez restreintes (on est bien loin de la flexibilité des Mii), les joueurs pourront partager leur création avec le monde entier, avec à la clé un classement des persos les plus téléchargés. Namco a d'ores et déjà commencé à mettre à disposition du contenu téléchargeable, comme des costumes inédits.

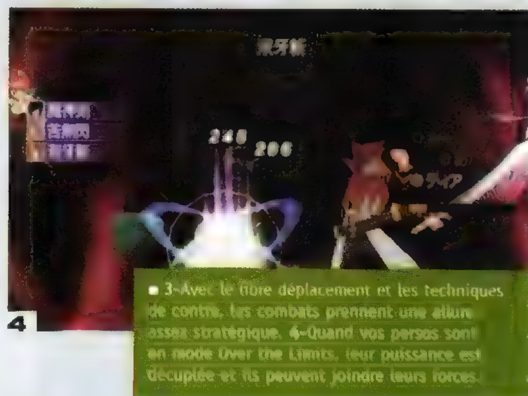
SUIVEZ LA GUILDE

Comme toujours, la Guilde sera le point de départ de la plupart des quêtes, classées comme à l'accoutumée selon leur objectif et leur niveau de difficulté. On croisera des personnages en provenance de tous les opus, y compris *Legendia* et *Abyss*, dont a d'ailleurs hérité le système de combat tout en 3D baptisé FR-LMB (Flex Range Linear Motion Battle), qui permet le libre déplacement. Jusqu'à quatre alliés (contrôlés par une I.A. potable) pourront joindre leurs forces, ce qui n'exclut pas cependant quelques combats en un contre un. Un système de furies et de combos combinés vient égayer les combats et donne lieu à de nombreux effets visuels franchement réussis. On ne peut pas en dire autant de tous les décors, parfois désespérément vides. Les changements de classe sont possibles, et la tradition est honorée avec l'inclusion de la cuisine et de la forge, lieu de création et d'amélioration d'équipements divers. Peu de surprises en somme, mais un titre riche en combats et en clins d'œil, qui en feront sans doute un incontournable pour les fans de *Tales of*, au vu de ses faibles chances de passer les frontières du Japon.

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.





3-Avec le libre déplacement et les techniques de contre, les combats prennent une allure assez stratégique. 4-Quand vos persos sont en mode Over the Limits, leur puissance est décuplée et ils peuvent joindre leurs forces.

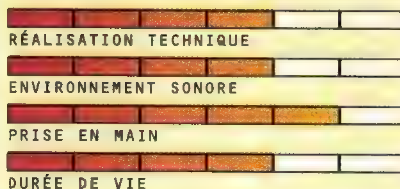
VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE



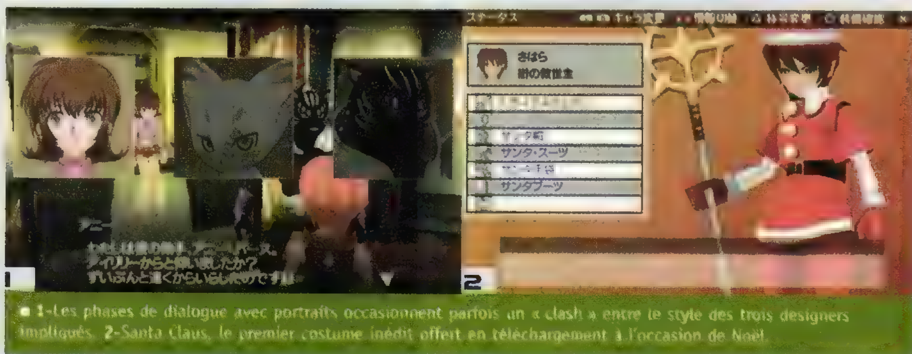
Un solide système de combat.
Chargements rapides.
Un casting impressionnant.

Pas de multi.
Des donjons parfois mornes.
Répétitif...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ Efficace, car basé sur des recettes qui ont fait leurs preuves et alléchant en raison de son important facteur de fan-service, *Tales of the World* n'est guère plus que la moitié d'un *Tales of*. Cela n'empêchera pas les plus mordus de profiter à fond des possibilités offertes par les classes et le système de combat.

6/10



1-Les phases de dialogue avec portraits occasionnent parfois un « clash » entre le style des trois designers impliqués. 2-Santa Claus, le premier costume inédit offert en téléchargement à l'occasion de Noël.

GENRE : ACTION-RPG
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
MACHINE : NINTENDO DS
ÉDITEUR : CAPCOM / DÉVELOPPEUR : CAPCOM

DS



RYUUSEI NO ROCKMAN

ROCKMAN SUR LES ONDES

APRÈS SIX OPUS BÂTIS SUR UNE FORMULE QUASI IMMUABLE, CAPCOM AVAIT BAISSÉ LE RIDEAU SUR LA SÉRIE DES *BATTLE NETWORK*. LA RELÈVE EST ASSURÉE SUR DS AVEC TROIS VERSIONS !

Pour cette nouvelle génération, un héros flambant neuf s'imposait en la personne de Subaru Ishikawa, jeune garçon qui a perdu son père cosmonaute en mission des années auparavant. Mais voilà qu'un ami de son père lui confie une machine étrange, grâce à laquelle il entre en contact avec Warlock, un alien bienveillant. Désormais, il peut visualiser les ondes par lesquelles transitent les flux d'information en cette ère cybernétique, et en fusionnant avec Warlock aux points d'accès, le voilà surfant sur les autoroutes de l'information sous les traits d'un Rockman dernier cru. Ça vous rappelle quelque chose ? Rien de plus normal, *Star Force* (comme on l'appellera en Occident) marche sur les pas de *Battle Network*. Il suffit de regarder les décors en perspective isométrique, à peine rehaussés par rapport à la version GBA, pour s'en convaincre.

UN ROCKMAN PAS SI « NEXT GEN » QUE ÇA...

L'UNION FAIT LA FORCE

Alors, quoi de neuf pour justifier tout ce tapage ? Tout d'abord, les combats, basés sur le bon vieux système de grille, mais désormais en 3D à la sauce cel shading et vus de derrière Rockman. Ce dernier ne peut désormais plus se déplacer que sur la seule ligne du fond, un handicap compensé par un bouclier pour parer les attaques, ainsi que la capacité Warlock accessible à volonté, qui permet de « verrouiller » une cible pour se téléporter juste devant elle au moment d'utiliser une attaque ou une Battle Card. Très semblables aux Battle Chips de *Rockman EXE*, ces dernières offrent une grande variété d'attaques affectant une surface plus ou moins grande. S'il fonctionne parfaitement en solo, ce type de gameplay est hélas beaucoup moins adapté au mode VS à deux (jouable uniquement en local). Autre nouveauté qui a fait grand bruit : outre l'échange en ligne de Battle Cards, le joueur pourra unir son esprit à celui d'un ami (le système « Brother Band » utilisant le Friend Code), et bénéficier ainsi selon le niveau du partenaire d'un bonus en HP et en statut, ainsi que l'accès aléatoire à ses six cartes préférées, ce qui peut apporter un avantage non négligeable en combat. La solidarité, une excellente motivation pour atteindre l'excellence, n'est-il pas ?

#Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.





■ Bien pratique, le Warlock ne dispense cependant pas d'un bon timing...

■ 1-La différence entre les trois versions réside dans l'armure de Rockman (Pegasus = Glace, Dragon = Métal, Léo = Feu) et les attaques spéciales qui lui sont associées, comme ici dans le cas de Pegasus. 2-Pour accéder aux six cartes du Brother en combat, il faut tirer une carte Brother. Le reste dépend d'une sorte de bandit manchot. 3-A peu de choses près, on se croirait vraiment sur GBA...



2


3

VERDICT

RÉALISATION TECHNIQUE
ENVIRONNEMENT SONORE
PRISE EN MAIN
DURÉE DE VIE

Des combats nerveux et éprouvants.
Des mini-jeux pour casser le rythme des combats.
Le Brother Band, sympa...

Des combats peu adaptés au VS.
Des décors 2D dignes de la GBA.
Trois versions, c'est un peu fort...

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

EN RÉSUMÉ S'il n'a rien du renouveau tant attendu par les fans pour cette génération DS, *Ryuusei no Rockman* n'en est pas moins agréable à jouer malgré la relative superficialité des remaniements. La paresse mesurée de Capcom sera-t-elle éternellement récompensée ? Seul l'avenir nous le dira...

7/10



GENRE : AVENTURE/MINI-JEUX
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : NINTENDO DS

DS

ÉDITEUR : SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR : SQUARE ENIX

CHOCOBO ET SES AMIS
AU PAYS DES MINI-JEUX





2



3



1





4

CHOCOBO TO MAHŌ NO EHON

QUI VEUT DE LA VOLAILLE EN GROS ?

APRÈS LA PSONE, LA WONDERSWAN ET LA GBA..., LA CÉLÈBRE MONTURE À PLUMES S'OFFRE UN TRIP RÉGRESSIF SUR DS.

C'était une journée paisible comme tant d'autres au pays de *Final Fantasy*, quand notre ami Chocobo reçut la visite inopinée de ses amis Shiroma et Kuroma, respectivement magicien blanc et noir. Dans ses mains, ce dernier tenait un étrange grimoire, que nos compères entreprirent aussitôt d'ouvrir. Hélas, par cette action inconsidérée, le démon Bebezu a été libéré du sortilège qui le gardait prisonnier, et voici qu'il entreprend de transformer tous les Chocobos en ces créatures de papier qui peuplent les livres d'enfants. Voilà une mission pour notre héros Chocobo, seul rescapé du sortilège.

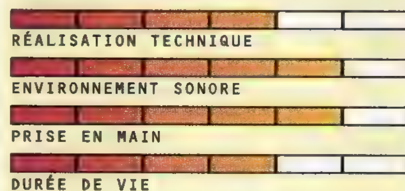
MINI-VICTOIRES

Son aventure se déroulera à la manière d'un RPG, dans une 3D qui n'a rien à envier à celle de *FF III* sur la même DS. De rencontre en rencontre, d'objet en objet, de livre en livre, il faudra venir à bout d'une pléthore de mini-jeux pour progresser dans l'aventure. Ces derniers, qui s'inspirent parfois avec humour de contes célèbres (le vilain petit canard, le haricot magique), constituent le corps du jeu. Contrairement aux phases d'exploration, ils se présentent sous la forme de livres d'images avec des éléments et personnages « de papier », comme crayonnés. Au programme : jeux de course, de collecte, de réflexion et jeux d'adresse en tout genre, qui exploitent au mieux tout l'arsenal de la DS, y compris le micro. Une fois un jeu découvert, il faudra relever le défi et battre les Dark Chocobos à leur propre jeu. Pour chaque mini-jeu, on trouvera cinq niveaux de difficulté différents et une grande variété d'objectifs. Le héros en retirera entre autres des cartes, qui lui serviront lors des rares mais sympathiques combats, avec un habile système mêlant attaques élémentaires et des conditions d'ordres divers. Les mini-jeux aussi bien que les combats pourront ensuite être disputés par 4 joueurs en Wi-Fi online ou local. Côté ambiance, cette foire aux Chocobos met tous les atouts de son côté, avec une sélection de thèmes issus de la saga, mais aussi des compositions originales particulièrement appropriées. Fans de tous horizons, à vos larfeuilles !

Dirk

Disponibilité ▶ Japon : Oui
États-Unis : N.C. • **Europe :** N.C.

VERDICT



RÉALISATION TECHNIQUE

ENVIRONNEMENT SONORE

PRISE EN MAIN

DURÉE DE VIE

☺ **Excellents mini-jeux scénarisés.**
Bonne exploitation de la DS.
Le multijoueur.

☹ **Trop facile.**
Un peu trop court.
Grosse pixellisation.

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

EN RÉSUMÉ Comme le laisse supposer son habillage très enfantin, ce *Chocobo* sur DS est sans doute trop facile pour les joueurs expérimentés, mais il ne manquera pas de ravir les nombreux fans de ces créatures légendaires. Une bonne petite surprise sans grande prétention, avec une mention spéciale pour le mode multi.

7/10

ABONNEZ-VOUS À JOYPAD

Joypad (1 an /11 n°)	71,50 €*
Le jeu **NEED FOR SPEED™ CARBON** (version PlayStation 2)	59,99 €**
Total	~~131,49 €~~

POUR VOUS 80 € SEULEMENT







** Photo et jaquette de jeu non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles.

Vous faites partie d'une équipe de pilotes clandestins, et votre objectif est de conquérir tous les quartiers de la ville. dans ce nouvel épisode de la série de jeu de courses la plus vendue à ce jour, les défis sont lancés en ville, mais tout se règle la nuit dans le canyon.



BULLETIN D'ABONNEMENT

P171

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYPAD - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

☐ **OUI,** je m'abonne à **JOYPAD** pour **1 AN (11 N°s) + le jeu NEED FOR SPEED™ CARBON** (version PlayStation2) pour **80 €** au lieu de **131,49 €***.

Je joins mon règlement à l'ordre de **FUTURE** par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ CB n° ⎿⏌⎿⏌⎿⏌⎿⏌⎿⏌⎿⏌⎿⏌⎿⏌
Expire le : ⎿⏌⎿⏌ (validité 2 mois) Cryptogramme ⎿⏌⎿⏌
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mlle ❑ M. Nom* : ....
Prénom* : ....
Société : ....
Adresse* : ....
Code Postal* : ⎿⏌⎿⏌⎿⏌ Ville* : ....
Adresse e-mail* : ....
Téléphone fixe* : ....
Téléphone portable* : ....
Date de Naissance* : ⎿⏌ ⎿⏌ ⎿⏌⎿⏌ * Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ GameCube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo
❑ **OUI,** je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et des ses partenaires.



*Chaque numéro de JOYPAD est en vente au prix de 6,50€ (01/09/06). **Vous pouvez acquérir le jeu "**NEED FOR SPEED™ CARBON**" (version PlayStation 2) au prix de 59,99 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. Photos non contractuelles. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/07.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future



GENRE : HEU...
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : XBOX 360

EDITEUR : MICROSOFT / DÉVELOPPEUR : RARE





VIVA PIÑATA 1/5

Viva la solitoude...

Ah, quand je pense qu'on voyait en *Viva Piñata* un *Animal Crossing* de luxe, beau comme un camion plein de friandises et rempli de possibilités d'interactions comme, hum... un autre camion de friandises. Bref, une bonne tuerie question durée de vie en ligne quoi. Au lieu de ça, *VP* ne propose qu'un très bon mode solo à la durée de vie colossale et quelques petites fonctionnalités banales. Tableau de scores, envoi de messages, d'objets, de piñatas ou de thunes, c'est bien maigre tout ça. Où sont passés les visites de jardins amicaux, les séances d'entraide, les trucs événementiels permettant de récupérer de nouveaux objets inédits ? Ah ça, pour nous refiler du contenu online payant deux jours après la sortie, on est fort chez Rare. Allez, tant pis, on fera sans. Mais dommage, ç'aurait pu déchirer avec un peu plus de profondeur et d'idées.

PROFOND COMME UNE MARE AUX QUACKBERRIES...



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3/5

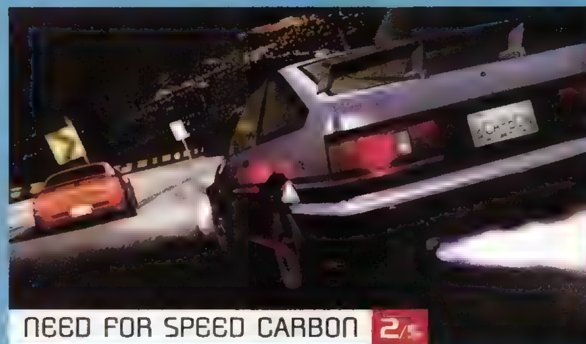


GENRE : BEAT'EM ALL
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 4
MACHINE : XBOX 360

EDITEUR : ACTIVISION / DÉVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE

La fine équipe

Marre de latter du vilain tout seul ? Joignez donc la (toute) petite communauté en ligne de *Marvel Ultimate Alliance* ! Très fun en coop' à 4, le jeu réserve ses moments de délire, quand tout le monde essaie de pourrir l'ennemi avant ses petits camarades. Et comme c'est long et intéressant, on pardonnera les limites en matière de persos (on n'utilise que ceux d'une sauvegarde) ou les petits coups de lag passagers.



NEED FOR SPEED CARBON 2/5



GENRE : COURSE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 À 8
MACHINE : XBOX 360

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

Carbonisé

Ultra chargé en performances à débloquer en ligne, le dernier *NFS* tente l'originalité en offrant aux joueurs deux modes inédits en solo, la Course Globale et l'Élimination Poursuite. Du chat et la souris de luxe, bien marrant, mais trop soumis aux aléas d'un code réseau qui tient la route comme une Merco Classe A de présérie conduite par Keem. Les autres modes, plus classiques, sont plus anecdotiques.



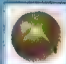
Contenu Epic

Non content d'avoir déjà détrôné *Ghost Recon* à la première place des titres les plus joués sur le Live, l'irrésistible *Gears of War* propose deux nouvelles maps : Old Bones et Ravendown. Elles sont disponibles sur le marketplace depuis le 10 janvier, peu après le patch visant à corriger certains défauts, dont un concernant les micros défectueux dès que l'on débarquait dans une partie en cours. À noter le tarif préférentiel de ces deux téléchargements : zéro euro. Bonne année !

Séance de recyclage

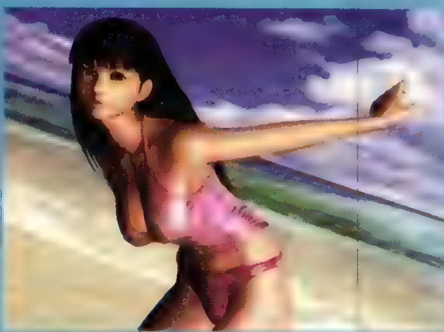
Toujours dans l'optique de gonfler son catalogue, le Xbox Live Arcade propose depuis janvier les services de la belle goulue Mrs Pac-Man pour se débarrasser de nos anciens fantômes, moyennant la « modique » somme de 400 points Microsoft. On aura aussi droit aux vers délirants de *Worms*. Enfin, on retiendra aussi l'aubaine de revivre le meilleur chapitre de la série *Castlevania, Symphony of the Night*, en compagnie du fils de Dracula, Alucard. On attend son arrivée de pad ferme !





GENRE : **DÉTENTE**
NOMBRE DE JOUEURS : **1 À 4**
MACHINE : **XBOX 360**

ÉDITEUR : TECMO / DÉVELOPPEUR : TEAM NINJA



DEAD OR ALIVE XTREME 2 | 5

Seul sur le sable

Il y avait « trop beaucoup » de choses à offrir avec la base solo proposée par la Team Ninja pour nous faire bénéficier d'une option Live apte à rattraper les déboires d'un second chapitre riche en non-bonus. Des mini-jeux, des balades futiles sur la plage pour comparer nos maillots, une soirée à la table de poker où l'on s'amuse non pas à bluffer une I.A. tricheuse, mais d'autres joueurs plus hésitants déjà à l'idée de dépenser ses sous. Malgré tout, Itagaki et sa bande se sont contentés du minimum syndicalement lassant qui limite le joueur à du un contre un sur un terrain de volley peu entraînant ou du jet-ski à quatre déjà injouable sans lag. Quant à sa collection personnelle de textiles, elle ne sert à rien puisque l'on doit se limiter au modèle de base pour chacune des neuf participantes. Un constat lamentable, soutenu par l'absence de joueurs forçant l'attente interminable sur la plage. Nul !







MUSIQUE



Nas
Hip Hop is Dead

Non, le hip-hop n'est pas mort, puisque Nas le prouve ici avec un album de très bonne facture. Les beats sont lourds, les lyrics tonitruants (l'artiste n'a rien perdu de sa superbe en nous offrant des textes inspirés et réfléchis) et l'excellence des featurings nous enchante au plus haut point. Les morceaux avec Jay-Z, Kanye West, Kelis, Snoop, Tre Williams et The Game sont d'ores et déjà anthologiques. À écouter et surtout réécouter pour mieux apprécier. On en redemande. Hip-hop is still alive and it rocks !
Éditeur Barclay • **Prix** environ 15 €



© Bac Films



ÉVÈNEMENT

Œil de verre et jambe de bois

DU RHUM, DES FEMMES ET D'L'HUMOUR NOM DE DIEU ! PAS DE DOUTE, FÉVRIER, C'EST LE MOIS DES FLIBUSTIERS !

En DVD d'abord avec la sortie attendue, évidemment, de *Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit*. Une fois encore, Johnny Depp livre une prestation hallucinante dans la peau de Jack Sparrow, toujours secondé par Orlando Bloom et la sublimissime Keira Knightley. Présentée sur deux disques, l'édition collector nous offre de nombreux documents comme le making of, des images de l'entraînement des combats à l'épée, les liens entre le film et l'attraction Disney… Côté ciné, c'est *L'île aux trésors* qu'il faudra voir. Signée Alain Berbérian (*L'enquête corse, Le boulet*…), cette comédie française d'aventure à gros budget nous fera suivre le périple d'un équipage à la recherche d'un trésor caché aux Antilles. Au casting : Gérard Jugnot, Jean-Paul Rouve et surtout la ravissante Alice Taglioni. Malgré de grosses ambitions, on espère que le tout ne tournera pas au nanar à la française !

L'île aux trésors • Sortie ciné 31 janvier 2007
Pirates des Caraïbes : le secret du coffre maudit
Éditeur Walt Disney France
Prix 20 € (simple) et 25 € (collector)
Sortie 2 février 2007



Superman Returns

Visuellement, le retour du super héros est une réussite totale avec des effets impressionnants et un acteur impeccable. Hélas, côté scénario, c'est plus décevant même si la fidélité à l'esprit du premier film séduira les fans. Reste une édition DVD très complète, dotée de nombreux bonus dans son édition collector et présentée avec un comic book et un t-shirt dans son édition prestige.
Zone 2 • Éditeur Warner Home Video • **Prix** 20 € (édition simple), 25 € (collector) et 40 € (prestige)



The Devil's Reject

Suite de *La maison des 1 000 morts*, ce nouveau film d'horreur de Rob Zombie affiche un casting aussi inquiétant que son ambiance et sa mise en scène. Pour les amateurs de péloche un peu crade, voire malsaine, c'est idéal ! Pour les autres, ça semble juste mal filmé et gratuit. Les bonus, parmi lesquels un gros docu de plus de 2 h, permettront peut-être de mieux comprendre !
Zone 2 • Éditeur Seven7 • **Prix** environ 26 €



Ma sorcière bien-aimée

Et hop !, 33 nouveaux épisodes de la série culte réunis dans le coffret de la quatrième saison. Bien sûr, c'est kitsch à souhait, ça verse même parfois, pour ne pas dire souvent, dans le n'importe quoi, mais on se laisse toujours prendre par le charme de Samantha et les vacheries d'Endora, toujours là quand il s'agit de faire des misères à son gendre Jean-Truc, euh… Jean-Pierre.
Zone 2 • Éditeur GCTHV • **Prix** environ 35 €

MUSIQUE

Les BEP en live
Fergie en solo





© Universal

En attendant leur prochain album, on peut revoir les Black Eyed Peas sur le DVD *Live from Sydney to Vegas*. On y retrouve donc tous leurs gros hits en concert : *Don't Lie, Pump it, Let's Get it Started, Don't Phunk with my Heart*... Avec la possibilité, sur certains titres, de voir à la fois la performance du Superdome de Sydney et celle offerte au Hard Rock Casino à Las Vegas. Une fonction sympathique, mais finalement pas très utile. On aurait préféré, de loin, avoir droit au concert complet, car on se souvient que le show donné à Bercy, par exemple, était bien plus long... Et histoire de se faire la totale, vous pouvez aussi acheter le premier album solo de Fergie, *The Dutchess*. Un premier essai plutôt réussi, qui n'est pas sans rappeler Gwen Stefani : pas forcément super original, mais très efficace !

The Black Eyed Peas - Live from Sydney to Vegas
Éditeur Universal • **Prix** environ 20 €
Fergie • **The dutchess** • **Éditeur** Polydor • **Prix** environ 20 €

RENDEZ-VOUS

La maison du Japon



L'association Afuji et la librairie Japan House se sont réunies pour offrir la deuxième édition du festival Culture asiatique et manga de Saint-Lô les 3 et 4 février. Plusieurs tournois de jeux vidéo et de cartes vous y attendent, ainsi que des initiations à la calligraphie, à l'art du bonzaï, à l'origami, à la langue japonaise, au jeu de go, etc. D'illustres artistes seront présents pour des séances de dédicaces et les jeunes auteurs/illustrateurs pourront faire découvrir leurs œuvres. Le cosplay tiendra une place importante, ainsi que les projections et conférences. Pour avoir toutes les informations : **www.japanhouse.fr**.

SPÉCIAL CINÉ

Enfer et damnation

Planning chargé en février au ciné ! Alors il a bien fallu faire un choix, et on a retenu trois films prévus pour le 7. *La nuit au musée*, tout d'abord, met en scène Ben Stiller, chargé de garder un musée dans lequel tout se met à vivre la nuit. Une comédie fantastique qui promet d'être déjantée, bien que forcément moins trash que les films habituels du comédien. De son côté, *Hannibal Lecter : les origines du mal* nous racontera la jeunesse du célèbre cannibale, interprété ici par le Français Gaspard Ulliel. Au programme, révélations et scènes sanglantes ! Enfin, pour terminer sur une note bien glauque, on aura aussi droit aux origines d'un autre tueur, Leatherface, dans *Massacre à la tronçonneuse : le commencement*. La bande-annonce fait déjà froid dans le dos...





© Universal Pictures

SÉLECTION



Air Gear

Ceux qui ont apprécié les fantastiques *Jet Set Radio* sur DC et Xbox adopteront cette nouvelle série. Le manga fait la part belle aux riders urbains et vous succomberez assurément au style graphique très dynamique, très street (de nombreuses onomatopées et des effets visuels rappellent furieusement les tags).
Éditeur Pika • **Prix** 6,95 €



Dragon Quest

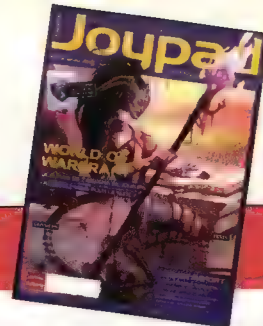
Jeune orphelin, Dai rêve de devenir un grand héros. Et cela risque d'arriver plus tôt que prévu. Les cieux se sont assombris et les animaux ont perdu la tête. L'île de Derumurin est sens dessus dessous. Le roi du Mal serait-il de retour ? Revivez les célèbres aventures de celui qui a été connu en France sous le nom de Fly.
Éditeur Tonkam • **Prix** 5,95 €



Gun Smith Cats

Nous profitons de la récente sortie du troisième volume du manga pour vous parler de la fameuse série *Gun Smith Cats*. Suivez les délirantes et redoutables chasseuses de primes de Chicago, Rally Vincent et Minnie Mey, dans cette édition spéciale contenant deux volumes en un seul. *GSC* vaut le détour.
Éditeur Glénat • **Prix** 10,55 €





À chaud ! @ redacpad@futurenet.fr



DÉBAT : À BAS ZAZA !

Je vous envoie ce petit coup de gueule après avoir lu le test bâclé de Zaza sur *DBZ Tenkaichi 2*. Zaza, par pitié, prends du Prozac, pourquoi tant de haine ?
Je comprends que tu n'aimes pas les mangas ou le matraquage de *DBZ*, mais un peu d'objectivité que diable ! Tu dis que ce jeu est une sorte d'add-on de *Tenkaichi 1* (c'est limite), que tous les persos se ressemblent (ce n'est pas tout à fait vrai) et que le gameplay est atroce et qu'il ressemble à *Dynasty Warriors* (là, tu as trop abusé de substances illicites). Ce qui fait, comme tu le dis à la fin, que ce jeu est le meilleur de la série (d'ailleurs avec toutes tes critiques, je ne comprends pas comment tu arrives à cette conclusion).
Zaza, je te mets en long arrêt maladie pour sinistrose entraînant un syndrome paranoïaque envers les jeux à licence *DBZ*.
Non, ne me remercie pas Zaza, c'est déontologique. Bonne convalescence.
Doc T

Je suis très mécontent du commentaire de Zaza dans la page Test du jeu *DBZ Tenkaichi 2*. J'ai l'impression que l'équipe a filé le jeu à quelqu'un qui déteste la série, il y a beaucoup de mépris dans son test. Je ne comprends pas qu'un épisode meilleur que le précédent soit moins bien noté (7 pour celui-ci, 8 pour l'autre). Permettez-moi de lui dire qu'il écrit des bêtises, par exemple que le mode Aventure est le même qu'avant (il a vraiment joué au premier ?). C'est faux, car le jeu contient cette fois des dialogues et est plus fidèle au dessin animé. Il prétend également qu'il est techniquement assez proche du premier, c'est faux aussi. Et le gameplay est amélioré : il y a plus de combos qu'avant, les combats sont plus proches du dessin animé, on peut se transformer pendant le combat, etc. Le problème de Zaza est qu'il a un avis tranché avant même de tester le jeu, il croit que tous les jeux *DBZ* se ressemblent plus ou moins. C'est ton avis, mais n'étale pas ton mépris des fans du jeu publiquement. Alors, quand on n'aime pas *DBZ*, on ferme sa g… et on refile le test à un gars qui s'y connaît (comme Plume).
Fémy

Houla, que de mépris(es) ! Pensez-vous sérieusement que l'on confie des jeux à des personnes qui ne s'y connaissent pas un minimum ? Zaza abuse certes d'ironie et de second degré dans ses textes, ce qui peut parfois amener à penser qu'il fait montre d'aigreur – et ce n'est pas le cas ! –, mais c'est surtout une personne qui possède une bonne culture japonaise, s'intéresse à tout ce qui touche à la japanimation et apprécie la série de Toriyama. Pourtant, son travail lui demande de l'objectivité et c'est ce dont il a fait preuve quand il s'est attaqué au test de* Tenkaichi 2*. Son amour pour* DBZ *ne devait en aucun cas altérer son jugement. Faire preuve d'éthique et vous guider au mieux dans vos choix est ce qui l'a poussé à relever les défauts évidents du titre. Cela n'empêche pas le titre d'être bon. C'est peut-être ça un test après tout ?



La question du mois

Chaque numéro verra, dans cet encadré, une question en rapport plus ou moins direct avec l'actualité. À vous d'entretenir le débat en envoyant des missives riches, constructives et passionnantes. Les plus intéressantes gagneront… le droit d'être publiées dans le formidable magazine que vous tenez entre les mains ! C'est pas belle la vie ? Suite à notre très inattendue couverture sur l'extension *Burning Crusade*, avez-vous craqué pour *World of Warcraft* ? Débattez, argumentez, faites vivre la culture jeu vidéo !



Ludo-numériquement vôtre

Plus que jamais, prenez la parole avec cette rubrique ! Le principe est simple, il vous suffit de nous faire parvenir un petit texte (300 mots ou 2 000 signes maxi). Poème, coup de gueule, délire, enivrante réminiscence... Qu'importe le sujet pourvu qu'on ait l'ivresse. Place à votre talent !

[...] C'est la goutte d'eau qui fait déborder le vase. Vase déjà bien plein depuis le passage chez Future Network, la nouvelle maquette et les nouveaux testeurs. Et pourtant j'ai eu l'occasion et les raisons d'écrire par le passé, mais je ne l'ai jamais fait. [...] Pour info, je ne suis plus un petit jeune, ni un vieux, j'ai juste une trentaine d'années et je suis joueur assidu et collectionneur ainsi que connaisseur. Bref. Outre le fait que j'ai dû débourser 6,50 brouzoufs pour ce numéro d'octobre, qu'elle ne fut pas ma surprise de découvrir le nouveau papier. Effectivement il paraît plus écologique, mais sûrement pas plus ergonomique. J'ai même essayé d'en faire un tatouage, ça n'a pas marché. Une des qualités du magazine jusqu'à présent était de proposer des pages ainsi que des photos de qualité, hors avec le nouveau papier, le tout s'assombrit. Chapeau ! D'ailleurs avec un papier de cette qualité, vous auriez au moins pu baisser le prix du mag. Qu'est-ce qui justifie un tel prix ? Le supplément *Edge* ? Effectivement, *Edge* est très bon, il n'est pas exempt de défauts mais les dossiers y sont de qualité et très bien documentés, le tout avec un papier et des photos de qualité. Il parvient même à faire de l'ombre à votre mag. Un comble. [...] Mais je crois que le pire c'est le dessinateur qui illustre les pages de votre mag. On avait déjà touché le fond avec sa pitoyable couverture où l'on voyait un Viewtiful Joe qui assommait le Père Noël, mais il continue à officier pitoyablement pour les rubriques Courrier et Plus Loin, alors que des photos de jeux agrémentées de commentaires seraient bien plus parlantes. Je n'ai rien contre lui, mais j'espère juste une chose, c'est qu'il illustre vos pages bénévolement et ne se fait pas payer pour ça. En plus de n'avoir pas d'humour, ses dessins sont loin d'être de qualité. [...] En tout cas, je pense qu'une fois mon abonnement terminé, je ne sais pas si je continuerai à vous lire. Mais quel autre mag de jeux vidéo lirais-je ? Il faut bien admettre que vous êtes supérieurs aux autres magazines encore dans le commerce et certaines rubriques sont très intéressantes. [...] Anthony

Comme on dit chez nous : PIM !
Que ce soit justifié, légitime ou pas, nous prenons bonne note de tes propos et cherchons désormais la qualité supérieure pour nous « auto-suicider »...



DÉBAT : À BAS EA ?

Tous les mois, je reçois votre magazine et à moins que je sois aveugle, je n'ai pas vu le test de *FIFA 07* ni sur consoles de salon ni sur consoles portables. Donc, soit c'est un oubli de votre part, soit j'ai mal vu et si IL a été fait, puis-je connaître le numéro du magazine ?
Patrice, un fidèle lecteur de Joypad

Je suis un grand fan de Joypad (en fait, depuis que vous avez fait le test de *Tenchu 2* sur PSone). Cependant, ces derniers temps, j'ai remarqué que quelques tests manquaient à l'appel... En effet, je n'ai pas le souvenir (et j'ai vérifié) d'avoir lu le test de *La Bataille pour la Terre du Milieu 2* cet été... Idem pour *FIFA 07*. Malgré que je sois un grand fan de *PES*, j'aime bien me tenir au courant des nouveautés de la concurrence. Il est sorti en septembre et toujours pas de test !! Alors peut-être que je n'ai pas de chance (mais ça c'est tout moi) et que j'ai eu (car je suis abonné) les mags sans ces tests ? Ou bien est-ce un oubli de votre part ?
Cédric

Il n'est nullement question d'oubli. Simplement, nous rencontrons actuellement des soucis pour recevoir les jeux Electronic Arts (et d'autres produits aussi) avant les bouclages, nous n'avons donc pu les passer à temps. Et les tester dans les numéros d'après n'a pas lieu d'être, il y aurait un trop grand décalage entre la sortie de ces titres et la parution des chroniques dans la revue.

P.-S.

Avis de recherche 1

Où est passée Nezumi ? Je ne la vois nulle part, ni dans les tests ni dans les noms des gens qui ont collaboré au mag. Et aucune info sur un éventuel départ. Si c'était le cas, il serait sympa de nous en informer.
Nono

Non, la Nezumi n'est pas partie. Enfin si, elle a juste passé de trop longues vacances (on me souffle à l'oreille qu'elle a surtout passé trop de temps sur* Blue Dragon*, mais bon...). D'ailleurs, si tu as bien remarqué, tu as pu retrouver ta rédactrice chérie (NDTeckos & Keem : c'te peste ouais !) depuis le numéro 170. Pour notre plus grand malheur... Eh, la peste, file-nous* Blue Dragon *!!!



Avis de recherche 2

Salut, c'est Denis, je voudrais savoir ce qu'est devenu Klonoa ?
Denis

Salut c'est nous, nous n'en savons rien du tout mais sommes persuadés qu'il pense à toi. Plus sérieusement, nous n'avons aucune info concernant la bestiole qui, par le passé, semblait bien partie pour être la mascotte de Namco. Paix à son âme...

Avis de recherche 3

Étant fan de votre magazine et habitant sur l'île de la Réunion, j'ai la malchance de ne plus pouvoir vous lire depuis le mois de juillet. Le dernier numéro sorti sur nos contrées est le numéro de juillet/août 2006 avec pour couverture *Rainbow Six Vegas*. Depuis, plus rien... Est-ce normal ?
Charles

Le plus simple serait que tu contactes le service abo dont voici les coordonnées : 18-24, quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19. Tu peux aussi appeler le 01 44 84 05 50 (fax : 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@dipinfo.fr.



Joypad – Tribune – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

NATURE

Un grand coup de main



Être l'homme le plus grand du monde n'amène pas que le *Guiness Book* et des problèmes de dos, ça permet aussi de sauver des vies. Le Chinois Bao Xishun, 2 mètres 36, a récemment rendu service – grâce à sa taille – à deux dauphins ayant avalé des sacs plastique. Comment ? En allant directement les extraire dans leur estomac. C'est ce qu'on appelle avoir le bras long...



© Edheads

CHIRURGIE

Internet à genoux

Notre Gégé nationale n'en peut plus du beau Dr Shepherd de la série *Grey's Anatomy* ? Très bien, devenons chirurgien pour l'impressionner. Bon, d'accord, le but est surtout de s'amuser sur un petit jeu sympa, mais il me fallait un truc à dire pour vous mener sur le **www.edheads.org/activities/knee**, où vous pourrez pratiquer des interventions du genou très pointues. Et emballer grave après, si ça se trouve.



REMAKE

Des souris et un vol

Vous pensez que le film *Des serpents dans l'avion* avec Samuel L. Jackson est un nanar sans nom ? Il n'empêche qu'un cas d'invasion aérienne identique a récemment chamboulé un avion saoudien. À la différence que ce sont quatre-vingt souris qui se sont échappées du sac d'un passager une heure après le décollage de l'appareil et ont semé la zizanie. Et quand on sait qu'il s'agit du mets préféré des serpents...

FOOTBALL

Ceci est mon but

Après le scandale des matchs arrangés l'an passé, le football transalpin fait dans la blague. La dernière en date est divine : le cardinal Bertone, secrétaire d'État du Vatican, a évoqué le projet de monter une équipe du Vatican « qui puisse être à la hauteur de la Roma, de l'Inter et de la Sampdoria ». Pris au sérieux, il a dû rapidement démentir. Ce serait un peu louche des joueurs en soutane qui multiplient les buts.





16+
www.pegi.info



PlayStation 2
FINAL FANTASY XII
16
SQUARE ENIX